
CONEXIÓN
MANGA
ANIME
SENHIME ZESSHOU
SYMPHOGEAR
MANGA
DRAGON BALL
MULTIUNIVERSO
FATE STAY
NIGHT
LA BATALLA CONTINÚA
248
VANGUARDIA

EDITORIAL

Bleach ha sido una de esas series que gracias a su calidad de animación e historia ha marcado a varias generaciones de otakus. Si bien, a últimas fechas no estaba tan de moda, el anuncio de su inminente final ha cimbrado a todos los seguidores de anime. ¿El desenlace? Es incierto, aunque ya empezaron a surgir en foros y sitios especializados muchas teorías sobre cómo concluirá esta brillante trama que nos atrapó durante tantos años.

En *Conexión Manga* reconocemos la importancia de Bleach, por ello hemos dedicado algunas páginas y nuestra portada a esta serie que en unos cuantos años nada más será considerada todo un clásico. Como no podía ser de otra manera, en esta edición les traemos reseñas y recomendaciones sobre lo más novedoso del anime y el manga, además de una serie de artículos y reportajes sobre temas *ad hoc* a la cultura japonesa.

Recuerden que *Conexión Manga* está también en redes sociales, a través de ellas podemos estar en contacto, así que ya lo sabes, búscanos en Twitter y Facebook.

Por último, les queremos recordar que nuestro *Conexión Manga* 250 está por venir y es por ello que hemos decidido hacer una celebración en grande para conmemorar tan especial edición. En el siguiente número les daremos toda la información de cómo pueden acceder a dicha celebración, ¡no dejen de seguirnos!

CONTENIDO

CONEXIÓN MANGA

DIRECTORIO DE LA PUBLICACIÓN
EDITOR RESPONSABLE JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS
EDITOR JUNIOR CÉSAR DANIEL ROJAS GUTIÉRREZ
EDITOR AUXILIAR J. A. DÁVALOS Q
COLABORADORES ADALISA ZÁRATE, J. A. DÁVALOS Q., JESÚS CHAVARRIA, MÓNICA URIBE, GABY MAYA, ARTURO VÁZQUEZ "LOBO".
DIRECCIÓN DE ARTE JULIO ALBERTO AMADOR SARABIA
ARTE FINAL CÉSAR MORALES MORENO
DISEÑO SERGIO LÓPEZ M. "SERCH"
CALIDAD DIGITAL KARLA "KASUMI" TORRES AGUIRRE
CORRECCIÓN DE ESTILO ERIKA PANTOJA LÓPEZ

DIRECTORIO EDITORIAL
DIRECCIÓN GENERAL JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS
ADMINISTRACIÓN CLAUDIA FLORES V.
OPERACIONES ADRIANA VILLALOBOS
CIRCULACIÓN ADRIANA VÁZQUEZ

SERVICIOS
VENTAS DE PUBLICIDAD 1323-0100 EXT. 103
¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
MARCA 1323-0100 EXT. 103

www.vanguardiaeditores.com
conexiónmangaoficial

ESTA REVISTA ES MARCA REGISTRADA ANTE EL INSTITUTO MEXICANO DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL CERTIFICADO NO. 896649

CONEXIÓN MANGA No. 248. Publicación quincenal. Fecha de publicación: abril 2012. Editor Responsable: Juan Antonio Flores Valdovinos. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón No. 156, Col. Santa María La Ribera, México, D.F., C.P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA 04-2011-101010301600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 11069 CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 7705/ IMPI No. 896649 DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C., Guerrero No. 50, México, D.F., Tel. 5591-1400 y 5591-1401 por medio del EXPENDIO EVERARDO FLORES SERRATO. Serapio Rendón 87, planta baja, Col. San Rafael, C.P. 06470, Tel. 5128 -6670, México, D.F. DISTRIBUCIÓN FORÁNEA CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87, México, D.F. DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS por Distribuidora de impresos, S. de R.L. de C.V. Mariano Escobedo No. 218, Col. Anáhuac, México, D.F., C.P. 11320. IMPRESA EN: JAVIC Impresos, Poniente 140, No. 671, Col. Industrial Vallejo, Del. Azcapotzalco C.P. 03100. DISTRIBUCIÓN EN CENTRO Y SUDAMÉRICA: Las Americas Commerce, S.A. de C.V., Magdalena No. 135, Col. del Valle, México, D.F., C.P. 03100, Teléfono: (55) 5687-2150 y 5536-4087, e-mail: commerce@prodigy.net.mx.



BRAVE
LOS 10 VALIENTES

Por Ivonne López O.



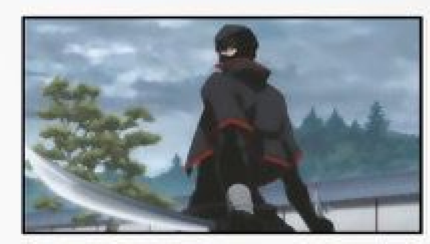




Este anime es muy entretenido en especial por las peleas, tanto con armas, cuerpo a cuerpo o el uso de sus poderes. Con una buena animación, tanto en los personajes, sus movimientos y los escenarios, gracias a la dirección de **Kiyoko Sayama**. En un total de 12 episodios, producidos por estudio Sakimakura a principios del 2012. La historia es buena, aunque no con mucha trama, pero si el plus que le encontramos es que se ubica en medio de un acontecimiento histórico para Japón, que es antes de la batalla de Sekigahara; además de que hace uso de todo ello como los eventos, los personajes, que de seguro reconocerán algunos.

Su creador es **Shimotsuki Kairi** quien publica esta historia en manga en el 2007 en la editorial Media Factory. Su obra más conocido es *Sengoku Basara Ranse Ranbu* y que es adaptada a un juego de Capcom como *Sengoku Basara*. Por supuesto que esta no es la única historia sobre éste tema, ya que se tiene el registro de una novela escrita en el periodo Edo por **Sanada Sandaiki** de nombre *Sanada Juyushi o los Diez Héroes de Sanada*. Más tarde se publican dos novelas en el periodo Taisho llamadas *Sarutobi Sasuke y Los diez Valientes de Sanada*. También tienen apariciones uno o varios de éstos personajes en series como *Samurai Warriors 2*, en *Sengoku Basara* y en *Samurai Deeper Kyo*.







Los héroes siempre están presentes, no importa el lugar, la fecha o las creencias, son ellos los que hacen increíbles las historias. Pero encontrarlos nunca es fácil y siempre hay que estar pendientes de las habilidades de todas las personas que nos rodean para poderlos identificar.

LOS HÉROES

Como lo hace Yukimura, un señor de la época feudal en Japón del año 1599, donde el país atraviesa por cambios políticos. Por lo que ningún lugar está a salvo de ataques y conflictos, incluso los templos, y uno de ellos que es el templo Izumu, es atacado y la única que sobrevive es Izanami, una sacerdotisa del templo. Así que ahora sin nada se dirige a Shinshu Ueda para pedir apoyo a Yukimura, pero como algo trazado por el destino conoce a un ronin, Saizo, un ninja sin a quién servirle y que la salva de unos tipos que quieren secuestrarla. Así que desde ese momento el pobre de Saizo no se la puede quitar de encima, ya que está detrás de él noche y día.

Aunque eso es sólo un pequeño aspecto, ya que Yukimura enlista a ese par como unos de sus valientes y a Saizo no le queda más remedio que fungir como el cuidador personal de Izanami, ya que siempre está en constante peligro,

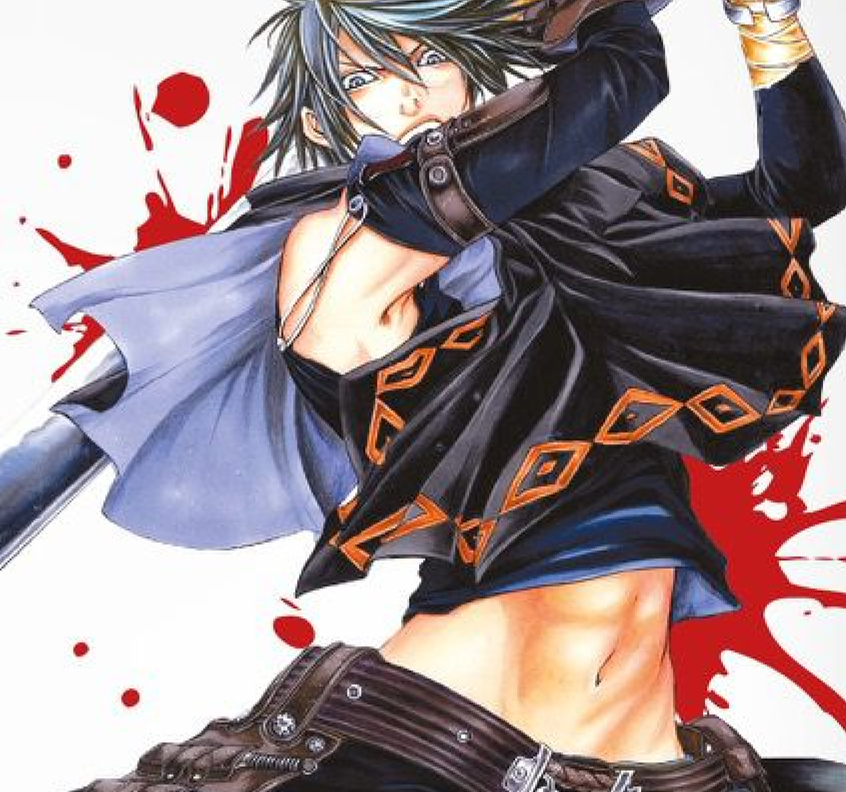


porque al ser la única sobreviviente del templo, posee algo que todos quieren, algo tan poderoso, que el que lo tenga será el dueño del mundo. Semejante poder se encierra en la Kushimitama, una joya que está prendida en el cabello de Izanami. Y se dice que es una parte del alma de una diosa, pero que reacciona ante las emociones de su portador, poseyéndolo y aniquilando todo.

Claro que Yukimura sabe, no todo a detalle, pero sí con indicios que esa chica es especial y por ello la mantiene como su heroína, aunque siempre la secuestran, está desmayada o llorando. El chiste es que ahora Yukimura está interesado en la Kushimitama y sus secretos, por lo que empieza a reclutar a diez valientes para ello. Entre los que se encuentran Rokuro, Kakei que es un samurái con un rifle, Anastasia y Sasuke; todos ellos con habilidades singulares e increíbles. Aún faltan más, claro pero los demás se integrarán conforme avanza la historia.









KUROKO NO BASUKE

SIGUIENDO LOS PASOS DE SLAM DUNK

Por Adalisa Zárate

Si hay algo por lo que Slam Dunk de Takehiko Inoue debe ser recordado, es por su importantísima influencia en la cultura japonesa. Inoue es el único mangaka que ha sido honrado por la Asociación de Basketball de Japón, por ayudar a la popularización del deporte y, de hecho, podemos hablar del manga de basketball antes y después de Slam Dunk.

Antes de Slam Dunk, tenemos Dash Kappei (Chicho Terremoto que pasó sin pena ni gloria en nuestro país), que si bien es la inspiración directa de Slam Dunk, se basaba más en la comedia que en el Basket; Dear Boys, contemporánea de Slam Dunk, pero que no le dio su énfasis al deporte sino hasta después de que Slam Dunk se volviera un éxito; y nada más. Después de Slam Dunk, incluso esas series tuvieron un revival y, en general, los títulos que le siguieron comenzaron ha poner mucho más énfasis en el deporte y en su dinamismo, que en otras cosas. Incluso mangas que no eran necesariamente deportivos comenzaron a igualar el basketball con los estudiantes populares, cuando antes ese puesto estaba limitado al Baseball o al Atletismo.

Entre los mangas que le siguieron al éxito de Inoue se encuentra Kuroko no Basuke



o, correctamente, El Basketball de Kuroko, del autor Tadatoshi Fujimaki. Es un título medianamente nuevo que comenzó a seriarse en la Weekly Shonen Jump desde el 2008 y que, honestamente, no había tenido gran oportunidad de lucirse estando en las

mismas páginas que Naruto, One Piece, Sket Dance, Hunter x Hunter, Gintama, Bleach, y Bakuman.

Dentro de la ola de historias de basketball más... "realistas", por llamarlas de alguna forma, Kuroko no Basuke es una anomalía: el argumento se centra alrededor de la 'Generación Milagrosa' de una secundaria, un grupo de jugadores con habilidades prácticamente sobrehumanas para el juego. Cada uno de los cinco estelares podía imitar por turnos a otros jugadores incluyendo a grandes estrellas del deporte, lograr canastas sin importar dónde estuvieran en la cancha, poder ver absolutamente todo lo que ocurre en la cancha de juego sin importar qué, recuperar la bola en cualquier circunstancia y, finalmente, ser imposible de derrotar. Pero al terminar la secundaria, cada uno de ellos cambió de escuela, volviéndose así rivales en diferentes equipos.

El protagonista, Kuroko, también era parte del equipo, sólo que absolutamente nadie lo recuerda porque su particular habilidad es ser invisible. Porque es delgado, chaparrito, y honestamente, imposible de notar a menos que te esté hablando directamente. Por lo que el mismo Kuroko no se considera importante. Su papel en cualquier equipo es hacer que los demás puedan brillar como jugadores.

Esto es lo que hace a Kuroko no Basuke un manga muy diferente: la mayoría de los mangas tienen como protagonista o a la estrella con talento innato que debe levantar a su equipo a base de ser, literalmente, imposible de desanimar (como Oliver Atton) o al chico que no tiene ni idea de cómo es el deporte y debe aprenderlo descubriendo que es una estrella en potencia (digamos, Hanamichi Sakuragi), pero en esta ocasión tenemos a Kuroko que por su propia admisión es malo jugando y jamás llegará a ser una estrella: su única razón para estar en el equipo es para apoyar a los demás y ayudarlos a mejorar, es una sombra que ayuda a que se aprecie más la luz.

En resumen, este manga es un manga sobre el trabajo en equipo, no sobre los que superan a sus compañeros y los arrastran con ellos a base de puro esfuerzo. En febrero de este año, el estudio Production I.G. anunció que en abril se estrena la animación de Kuroko no Basuke, dirigida por Shunsuke Tada. Dado que si hay un deporte que se ve bien animado es el Basketball, podemos esperar que sea uno de los grandes éxitos de la temporada.



EN RESUMEN, ESTE MANGA ES UN MANGA SOBRE EL TRABAJO EN EQUIPO, NO SOBRE LOS QUE SUPERAN A SUS COMPAÑEROS Y LOS ARRASTRAN CON ELLOS A BASE DE PURO ESFUERZO.

SAINT SE OMEGA

EL REGRESO DE LOS CABALLEROS

Por Aurea D. Freniere



Dicen por ahí que "nada muere" mientras que exista alguien "que lo recuerde". *Saint Seiya* ha sido un claro ejemplo de este proverbio popular y para muestra basta un botón: como todos sabemos, en sus primeros años de existencia esta serie fue dejada inconclusa y por mucho, dada por terminado por parte tanto de su creador, como de la compañía de animación que la hacía. No obstante, para los fans esto estaba lejos de darse por terminado y luego de 13 largos años la serie fue retomada volviendo a la pantalla con *La Saga de Hades* que se suponía, contaría el tan ansiado final de la guerra santa entre el Santuario y el Rey del Inframundo.

Sin embargo en lugar de dar cierre a las aventuras de los *Caballeros del Zodiaco*, la última guerra contra Hades propició el inicio de una innegable franquicia que en este 2012 se regenera de nueva cuenta para ofrecernos una nueva historia del Santuario y sus guerreros, llamada *Saint Seiya Omega* la cual pretende ser lanzada en Japón, este abril.

A CARGO DE LA ANIMACIÓN ESTARÁ **MORIO HATANO** Y EN EL GUIÓN **REIKO YOSHIDA**. ASÍ MISMO TENDREMOS DE DIRECTOR DE ARTE Y DISEÑO DE PERSONAJES A **YOSHIHIKO UMAKOSHI**.

EIYA



LA NUEVA GUERRA SANTA

Aunque poco se sabe de esta serie (y es que al escribir este artículo apenas ha pasado semana y media desde que tanto **Toei** como **Masami Kurumada** dieran la noticia en sus respectivos blogs el 6 de febrero), ya ha levantado bastante controversia entre los fans. Es cierto que no es la primera vez que se retoma la historia de Saint Seiya. Lo vimos con Episode G, y más recientemente con *Lost Canvas*, que funcionaba como una precuela simultánea a la serie del 86 y que pretendía ser una historia paralela con *Next Dimension.* No obstante Omega pretende **REBOTEAR** de cierta manera todo el universo y establecer un nuevo inicio detrás del mito de los Caballeros de Athena. Cabe resaltar que el autor NO ESTÁ involucrado en la producción (siendo esto quizá lo más alarmante para todos los fans).

¿PERO DE QUÉ SE TRATA LA SERIE?

Bueno, en esta historia tendremos un nuevo grupo de caballeros de bronce, liderados una vez más por el Caballero de Pegaso (Kouga). A diferencia de los antiguos Pegasos, este es criado por Saori Kido (Athena de nueva cuenta) y en mucha parte también por Seiya, quien en esta ocasión es el Caballero de Sagitario y quien además lo salva en su niñez de ser aplastado por una columna. Por supuesto al igual que sus antecesores será acompañado de otros caballeros de bronce: Soma (mejor amigo y Caballero del León), Suyho (Caballero Dragón), Eden (Caballero de Orión), Yuna (Caballero del Águila –mujer) y Haruto (descendiente de Ninjas, y Caballero del Lobo), siendo su enemigo en turno el terrible Marte, quien como era de esperarse, secuestra a Athena desde el primer episodio, iniciando así la nueva guerra Santa.

A cargo de la animación estará **Morio Hatano** y en el guión **Reiko Yoshida**. Así mismo tendremos de director de arte y de diseño de personajes a **Yoshihiko Umakoshi**. Si no te suena el nombre, ellos estuvieron a cargo *de Puella Madoka Magica* una serie que se ha vuelto de culto entre los que gustan del género de las Princesas Mágicas, por sus temas oscuros y existencialistas.

Como verán entre el staff de producción y la premisa (y por supuesto el uso del alfabeto dentro del nombre de la serie), Saint Seiya Omega sólo nos plantea más preguntas que respuestas. Esperemos que el volver a plantear esta serie arroje buenos resultados y no se convierta finalmente en lo que hacía falta para que por fin los fans digan "basta" (recordemos que también hay una película 3D en puerta a cargo de **Keiichi Satou**) y recen a todo el panteón olímpico por un poco de amnesia. Pero como en todo, habrá que esperar y ver.



PUELLA MAGI KAZUMI MAGICA

EL OTRO PRECIO DE LA MAGIA

Por Adalisa Zárate



A principios del 2011, la serie Puella Magi Madoka Magica hizo que muchos dejaran de ver a las chicas mágicas como algo sólo para niñas donde el bien triunfa sin importar cuáles sean los obstáculos que se les ponen enfrente. La serie ha sido llamada la "Neon génesis evangelion" de las chicas mágicas y, a pesar de contar sólo con 12 episodios, junto a una gran cantidad de fans alrededor del mundo, gracias a las transmisiones simultáneas. Pero lo que para muchos debía ser una "historia por amor al arte", en realidad estuvo planeada desde el principio como una franquicia que mantendría el nombre de Puella Magi vivo por mucho más tiempo que el que podía durar la serie.

Al mismo tiempo que el episodio 3 era transmitido, se comenzaron a seriar tres mangas. De estos, el único que continúa a la fecha y que está planeado para ser una historia larga, es justamente Maho Shojo Kazumi Magica: The innocent malice, publicado en Manga Time Kirara Forward, escrito por Masaki Hiramatsu e ilustrada por Takashi Tensugi.

Y así como Madoka revolucionó y reestructuró las reglas de lo que es ser una chica mágica de manera brutal –no por nada la película, a estrenarse este año, es uno de los eventos más esperados por los fans japoneses– Kazumi por su cuenta se encarga de revolucionar lo que uno espera normalmente de un spin-off.

Porque en un principio, la historia comienza con prácticamente nada en común con el universo establecido con Madoka, al grado de que algunos lectores asumieron que era un clásico ejemplo de una editorial intentando sacar dinero extra de un éxito sorpresivo –a pesar de que la cercanía de la fecha de publicación con la fecha de estreno hacían eso literalmente imposible.





La historia en apariencia sólo seguía a Kazumi, una chica mágica con amnesia, mientras lucha contra brujas que atacan a la humanidad. Más Sailor Moon que Madoka, si uno es honesto.

Pero las cosas cambian en el capítulo 3, agregando nuevos personajes y el mismo tinte oscuro del anime, presentando nuevos misterios al mismo tiempo. Si disfrutaste de la serie original, este manga definitivamente tiene que estar en tu colección, pese a esos tres capítulos iniciales que son bastante débiles narrativamente hablando.

LA SERIE HA SIDO LLAMADA LA "NEON GÉNESIS EVANGELION" DE LAS CHICAS MÁGICAS Y, A PESAR DE CONTAR SÓLO CON 12 EPISODIOS, JUNTO A UNA GRAN CANTIDAD DE FANS ALREDEDOR DEL MUNDO, GRACIAS A LAS TRANSMISIONES SIMULTÁNEAS.

CARDFIGHT!! VANGUARD S2

¡NUEVOS RETOS POR CONQUISTAR!

Por Gaby Maya

Cardfight!! Vanguard es una franquicia basada en el TCG, juego de cartas coleccionables, y anime creado en colaboración por **Akira Ito**, de *Yugi-Oh! R*, y **Satoshi Nakamura** de *Duel Masters* y **Takaaki Kidani**, el presidente de Bushiroad, una importante empresa de juegos de cartas en Japón, que han logrado colocar a *CF!! Vanguard* como un gran éxito y ahora es una franquicia internacional. En 2011, el anime obtuvo una excelente audiencia, contando con 65 episodios, y al lograr popularizar el juego de cartas, en TMS Entertainment se pusieron las pilas para sacar una segunda temporada que inicia en abril de este año.

Cardfight!! Vanguard, en muchos aspectos es similar a otros animes como *Yu-Gi-Oh!*, y otros tantos, pero también hay muchas diferencias. Dejando el juego de cartas a un lado, la mayor diferencia sería que la trama no gira alrededor de algún poder maligno tratando de destruir el mundo, sino al crecimiento personal. La historia es sobre un chico, Aichi Sendou, que aunque coleccionaba las cartas de Vanguard, no sabe jugarlo, además se siente apocado, y de no ser por la carta "Blaster Blade" que le obsequiaron cuando era pequeño, no tendría



nada que lo animara en su día hasta que Kai Toshiki, el chico popular del colegio, le reta y le muestra cómo jugar Vanguard. Aichi, aunque comienza algo tímido, se hace más fuerte y valiente con el progreso de la serie, pero eso no lo hace invencible, ya que pierde constantemente.

En el primer arco, sigue a Aichi en su aprendizaje del Vanguard y cómo adquiere un poco de confianza, por lo menos cuando se está jugando. El segundo arco es sobre el montaje del equipo Q4, y su viaje al campeonato nacional, en gran medida es un arco de competencias, de hecho hay tres torneos, el Cardshop, las finales regionales y las finales nacionales, uno tras otro. El tercer arco con el que cierra la primera temporada da un giro inesperado con Aichi dándole la espalda a sus amigos, pues su mente se ha corrompido por Ren y el uso del PSY Qualia, un poder para el cual no estaba preparado. Para la segunda temporada, se dio a conocer que Aichi cambiará su mazo de cartas por el Gold Paladin, en vez del Royal Paladin.

PARA ACOMPAÑAR LA NUEVA TEMPORADA, BUSHIROAD ESTARÁ LANZANDO EL *BOOSTER SET 6: BREAKER OF LIMITS* CON NUEVAS TARJETAS EN ABRIL 28 DE 2012.

A pesar de que *Cardfight!! Vanguard* puede ser un poco lento al principio, va tomando fuerza conforme avanza, en especial en los episodios del veinte en adelante. Conforme los personajes van creciendo en cada nuevo torneo, la trama va adquiriendo un toque más oscuro. Para ser un anime principalmente enfocado a niños y con una fuerte mercadotecnia para el juego de cartas, es interesante ver que los creadores han puesto énfasis en el desarrollo de los personajes permitiendo que sean más humanos, que pierdan y tengan dudas.

Entre las novedades que se verán en esta segunda temporada están los nuevos diseños de personajes de Aichi Sendo y Kai Toshiki, bocetados por su creador Akira Ito, más maduros, lo que nos deja suponer que habrán crecido en edad para la segunda temporada. También se anunció que las seiyuu de **Milky Holmes**, de la serie *Tantei Opera Milky Holmes*, también de Bushiroad, cantarán el quinto tema de cierre.

SHOUJO +12

CLASIFICACIÓN

Género: aventura, juegos
Idea Original: Akira Ito
Director: Hatsuki Tsuji
Diseño de personajes: Akira Ito, Mari Tominaga
Música: Takayuki Negishi
Estudio: TMS Entertainment
Episodios: por confirmar

A PESAR DE QUE *CARDFIGHT!! VANGUARD* PUEDE SER UN POCO LENTO AL PRINCIPIO, VA TOMANDO FUERZA CONFORME AVANZA, EN ESPECIAL EN LOS EPISODIOS DEL VEINTE EN ADELANTE.

NATSUME YUJIN CHO SHI

EL LIBRO DE LOS AMIGOS DE NATSUME

Por Ivonne López Q.





Las aventuras de Takashi Natsume siguen y llega ahora con la 4.ª temporada para el gusto y el deleite de los seguidores de esta historia, con un nuevo anime de nombre *Natsume Yujin Cho Shi*. De seguro ya muchos conocen este anime, pero si no es así, entonces esta es su oportunidad para ponerse al corriente de lo que sucede con el, tan preciado y asediado, Libro de los Amigos.

UN LIBRO:

Natsume es un adolescente que desde muy pequeño pierde a sus padres y pasa de una familia a otra hasta que por fin una pareja cariñosa y bondadosa lo acepta, de igual manera también tiene amigos.



El hecho es que todavía se ve rodeado por los youkai, desde que tiene uso de razón y que lo siguen (unos para acompañarlo, otros para recuperar algo que perdieron), pero muchos más para hacerse de un libro que hereda de su abuela. Este libro es especial porque en él están escritos los nombres de todos aquellos youkai que su abuela venció en una pelea y por ende ahora le sirven. Así que muchos de ellos, incluso humanos, saben de la existencia de ese libro para así hacerse más fuertes.



Claro que Natsume ayuda a todo el que se lo pide, lo que causa enojo en su guardaespaldas Nyanco sensei, y es un youkai que se transforma en un rechoncho gato para asegurarse que nadie le quite el libro, porque él también lo quiere, pero como tiene un trato con Natsume lo protege ante cualquier calamidad. Aunque no siempre es muy efectivo, a pesar de ser un youkai muy fuerte, tiene un gran gusto por la comida, la bebida y la parranda, así que se distrae un poco de sus obligaciones.

Una trama que se sigue a lo largo de las pasadas secuelas, pero en cada una de ellas se le presenta un reto y un miedo al protagonista, el cual tiene que vencer. Como por ejemplo, conocer las historias tristes o alegres de los youkai, saber un poco más de su abuela y por supuesto que ahora sabe que no es el único que puede interactuar con los youkai. Eso es porque dos de sus amigos vienen de descendientes con poderes espirituales, pero no son tan fuertes como él, aunque como lo estiman tanto siempre quieren ayudarlo cuando se encuentra en algún problema.



Pero eso significa una gran preocupación de parte de Natsume, ya que él aprecia tanto a sus amigos ya sean humanos o youkai y a la pareja que lo adoptó, que no quiere involucrarlos, no por el temor de ser rechazado ya que saben todo acerca de él, sino porque no desea que alguno de ellos sufra daños físicos o mentales. Por lo que trata de solucionarlo todo por sí mismo, pero poco a poco va aprendiendo que a veces necesita una manita, a parte de la que le da Nyanco sensei, para salir delante de todos esos embrollos de los que una u otra manera se ve involucrado.

Natsume Yujin Cho Shin es un anime muy cuidado, con mucha producción, respeta el estilo del diseño y la historia que se ve en la primera historia, de la cual ya se había hecho la reseña en otro número, *Natsume Yujin Cho*. También aparecen todos los personajes pasados y se anexan nuevos, así que la historia y la trama se enriquecen cada vez más, en especial de manera anímica y que sin duda te dejará con un gran sentimiento al final de cada capítulo.

Hay que decir que el staff que participa en las anteriores trabaja nuevamente unido para esta secuela, lo que se agradece, y si prestan más atención, cuenta hasta con diseñador de youkais. Así que repite como director **Takahiro Omori**, diseño de personajes de **Akira Takata** y de los youkai por **Tatsuo Yamada**, una producción de Brain´s Base, NAS y Aniplex; que sale a principios del 2012. Por último es una adaptación del manga homónimo del creador **Yuki Midorikawa** del 2005.

SHONEN +15

SENHIME ZESSHOU SYMPHOGEAR

UN CANTO POR LA PAZ

Por Fanny de Laussange

La humanidad está en peligro. En un futuro, no muy lejano, unas extrañas criaturas conocidas como Noise intentan acabar con nosotros, basta un toque de su extraña consistencia para convertir un cuerpo en cenizas. Su existencia se mantiene clasificada como secreta, aunque los rumores son fuertes entre la población. Sólo hay una salvación, un grupo de valientes soldados que intentan mantenerlos a la raya, y de entre ellos, sólo unos cuantos pueden lograrlo. En realidad, son un grupo de bellas jóvenes que poseen una gran cualidad: su espectacular voz.

Esta es, a grandes rasgos, la premisa de *Senhime Zesshou Symphogear*, un anime que mezcla la acción, un toque de drama, belleza, humor y mucha música, siendo la última el condimento principal. Es una creación original del estudio Encourage Films, bajo la asistencia de Satelight, que ya dio paso a un manga y, por supuesto, varios sencillos para presentar las distintas canciones interpretadas por las protagonistas. La dirección recayó en **Tatsufumi**



Ito, con guión de **Akifumi Kaneko**. El importante aspecto musical recayó en **Noriyasu Agematsu**, para el score original, y el popular grupo **Elements Garden** para las canciones. Se tiene contemplado que tenga una duración de 13 episodios.

Aunque las protagonistas son mujeres y ataviadas en atuendos de batalla muy sexy, resalta la ausencia de fan service exagerado. Posiblemente no pase a la historia, pero es una serie entretenida, en la que vale la pena la música, la razón principal por la que fue creada.





EL SILENCIO VS LA MÚSICA

Hibiki Tachibana, como cualquier chica, asistió a su primer concierto. Iba a ir con su mejor amiga, pero terminó yendo sola. Aunque no era muy fanática del dueto ZweiWing, la estaba pasando muy bien como todos los demás asistentes, hasta que aparecieron las horribles criaturas Noise y comenzaron a atacar. Tsubasa Kazanari y Kanade Amo, las integrantes del grupo, comienzan a interpretar otra canción y sus atuendos se convierten en trajes de batalla. Mientras cantan, pelean contra los seres que están acabando con todos. Hibiki está a punto de ser una de ellas, pero Kanade se interpone y con una última canción, se sacrifica.

LA PREMISA DE *SENHIME ZESSHOU SYMPHOGEAR*, UN ANIME QUE MEZCLA LA ACCIÓN, UN TOQUE DE DRAMA, BELLEZA, HUMOR Y MUCHA MÚSICA, SIENDO LA ÚLTIMA EL CONDIMENTO PRINCIPAL. ES UNA CREACIÓN ORIGINAL DEL ESTUDIO ENCOURAGE FILMS, BAJO LA ASISTENCIA DE SATELIGHT.

Años después, tras sobrevivir al ataque, Hibiki ingresa a una academia de música para encontrarse con Tsubasa y entender lo que pasó ese día. Esta joven se ha vuelto fría, una máquina para pelear, como tiene que hacer durante un nuevo ataque. Hibiki intenta salvar a una niña, pero cuando están atrapadas contra Noises, de pronto comienza a cantar y su ropa se transforma en el mismo traje de batalla que el de Kanade. Ella, por alguna razón, heredó sus poderes y ahora tendrá que pelear junto a su ídolo para salvar a la humanidad.



La armadura que usan para pelear se le conoce como Symphogear, que surgen por unos cristales que fueron creados por seres de la antigüedad. Estos se activan con la voz, siendo la razón por la que tienen que cantar mientras pelean. Claro que la protagonista no la tendrá fácil, Tsubasa no ha podido olvidar a su compañera y posiblemente en el fondo no quiera perder a alguien más, mientras que para Hibiki todo es extraño y divertido a la vez, aunque tenga que ocultárselo a su mejor amiga. ¿Podrá el poder de la música salvar al mundo?

MOBILE GUNDAM AGE

Por Mônica Uribe



Mobile Suit Gundam Age es la nueva serie de esa popular saga; la cual en esta versión presenta una historia que salta de generación en generación en temporadas, a diferencia de las demás que se concentran en el mismo set de personajes.



ANTECEDENTES

La humanidad sobrevive a duras penas en las colonias gracias a la protección de federación militar que está peleando una batalla cada vez más desesperada ante un enemigo desconocido, llamado por eso mismo U.E. que usa Mobile Suits con un poder nunca antes visto; Flit, nuestro protagonista, perdió a sus padres a causa de un ataque de este enemigo en una de las bases y ahora se refugia en otra base, Nora; mientras trata de reconstruir el Mobile suit que le legó su madre; al ser atacada su base por el UE decide poner su vida en la línea y defender su hogar; convirtiéndose en el único que ha derrotado a un Mobile Suit Enemigo; Flit se une a otros sobrevivientes y lucha contra el misterioso enemigo.



LA SEGUNDA TEMPORADA

Han pasado 25 años y vemos a Flit convertido en un comandante de la federación que habita el planeta Angel y que sigue en guerra con el enemigo ya no tan desconocido, los Vaigans; todos estos años han endurecido a Flit, quien a veces traspasa un poco hacia los límites de la venganza y se rehúsa a considerar a los Vaigans como seres humanos; Asamu, el hijo de Flit cumple 17 años y ese mismo día su planeta es atacado; mientras trata de ponerse a salvo, encuentra un Mobile Suit que su padre tiene escondido para un caso de emergencia así que decide pilotearlo.

Asamu logra defender y hacer que el enemigo huya, además de que logra conservar su anonimato; pero la vida cambia, un nuevo estudiante de transferencia llega a su escuela y entra al club de Mobile Suits al que Asamu pertenece; Zeheart, quien –como ustedes pueden imaginar– es un espía Veigan que ubica el misterioso Mobile Suit en la mansión de Asamu. La ciudad es atacada nuevamente, pero el enemigo tiene un objetivo: el misterioso Mobile Suit de Flit.





Este hecho pone a Zeheart al descubierto y cuando está a punto de ser la graduación llegan a arrestarlo, por lo que tiene que subir a su Mobile Suit para salir por atrás, Asamu trata de detenerlo pero Zeheart es su amigo y le permite escapar. Los meses pasan y Asamu se une a la milicia, siendo asignado a la súper nave Diva (la que salvó a la gente de Nora en la temporada pasada)

E SUIT

CLASIFICACIÓN
Demografía: Shounen 14+
Género: Space opera, acción
Director: Susumu Yamaguchi
Argumento: Akihiro Hino
Música: Kei Yoshikawa
Diseño de personajes: Michinori Chiba
Episodios: 16 tentativos



mientras que Zeheart está a cargo de las fuerzas del enemigo; como se puede ver; la pelea ahora será entre dos amigos que las circunstancias los han convertido en rivales.

ANÁLISIS

La calidad a la que nos dejó acostumbrados la serie anterior no ha desmerecido; esta vez nos encontramos con una mejor comprensión de la historia y de los antecedentes de nuestros actuales protagonistas; en su contra debemos decir que el plot peca de predecible y hay cosas que se ven llegar desde la esquina, como quién será la novia de Asamu y quién será su rival, ya no mencionamos lo de adolescente y su robot.

LA SERIE GUNDAM TIENE UN MENSAJE PACIFISTA, YA QUE DESMITIFICA LA GUERRA Y SE CENTRA EN LAS PENALIDADES DE LOS AFECTADOS POR ELLA.

Pero es en esta temporada en la que la serie se apega al espíritu de todas las series Gundam: Asamu no tiene una visión tan radical del enemigo como su padre y aunque busca defender a la gente, también es más sensible a la situación de su enemigo.

El tema de entrada es "Sharp" por **Negoto**, el de salida es "My World" por **SPYAIR** y un tema en el capítulo 17 por **Airi**.



LOS OAD ¿UNA MODA O EL POSIBLE FUTURO DE LA INDUSTRIA?

Por Adalisa Zárate

A finales de los 70's, los estudios de animación encontraron la manera de aprovechar la aparición de las videocaseteras en los hogares japoneses con la aparición de los OVA u Original Animation Video. Estas series, que no dependían de televisoras, y por tanto, no estaban sujetas a sus reglas, se volvieron una excelente forma de probar nuevas historias cortas, sin necesidad de comprometerse a 26 episodios completos (la longitud típica de una temporada en aquel entonces).

Originalmente los OVA´s eran autoconclusivos. La venta de series no comenzó sino hasta los ochenta, y de ahí en adelante se volvió una parte central de la vida del otaku japonés ya que debido a las libertades del género, donde incluso la longitud de los episodios podía ser variada, muchísimas series de gran calidad fueron creadas en este género, sirviendo como parte aguas para algunos títulos, y ayudando a darle final a series que, por su contenido violento o sexual, no podían ser transmitidas por televisión.

A LA FECHA, LA SERIE MÁS LARGA DE OVAs SIGUE SIENDO LEGEND OF THE GALACTIC HEROES, CON NADA MENOS QUE 163 EPISODIOS EN TOTAL.

ALGUNOS GÉNEROS QUE AHORA CONSIDERAMOS BÁSICOS DEL ANIME NO EXISTIRÍAN EN SUS VERSIONES ACTUALES DE NO SER POR LAS VENTAS DIRECTAS. EL HENTAI, POR EJEMPLO, ES IMPOSIBLE DE TRANSMITIR POR TELEVISIÓN, MIENTRAS QUE EL YAOI NO ERA CONSIDERADO VIABLE HASTA QUE SE HICIERON LOS OVA DE BRONZE, KIZUNA Y EARTHIAN, AL DESCUBRIR QUE MUCHAS DE LAS VENTAS DE OVA ERAN A MUJERES.

Sin embargo, con el avance de la tecnología, los VHS se volvieron rápidamente obsoletos: demasiado caros para una distribución masiva y además, muy pronto los fans estaban dejando de comprar videocaseteras para poder ver los VHS, cambiándolas por los nuevos laser discs y, por supuesto, por los DVDs.

Gracias a que los laser disk nunca lograron levantarse completamente como reproductores, no tuvimos OALDs (¿OAL? es difícil pensar cuál sería el acrónimo exacto), pero a principios de siglo, los estudios de animación comenzaron a encontrar nuevas posibilidades para el formato: agregar capítulos a series ya terminadas. Debido a esta genialidad de marketing, comenzaron a surgir episodios exclusivos de diversas series, siendo uno de los ejemplos más infames el último capítulo de Excel Saga ya que este es exclusivo en DVD, a pesar de ser, de hecho, el final de la historia.

LOS OVA TAMBIÉN VARIABAN MUCHO EN CALIDAD. POR CADA TENCHI MUYO, BUBBLE GUM CRISIS, O OH MI DIOSA, TAMBIÉN EXISTEN SERIES INCREÍBLEMENTE OLVIDABLES COMO THE HUMANOID.

Para el 2008 era obvio que necesitábamos una nueva nomenclatura y fue cuando se creó la etiqueta de OAD, donde además, también se incluyeron capítulos "sin censura" o "sin editar", donde la calidad era diametralmente diferente a la mostrada en televisión. En los casos "sin censura", era para poder disfrutar tanto del dinero de los patrocinadores en una transmisión tradicional, pero sin perder al público que buscaba series más "picantes" (siendo el mejor ejemplo de esta actividad, la infame Kodomo no Jikan. La versión en DVD es tan diferente que podría ser considerada otra serie). La versión "sin editar", bien podría ser considerada como el rough de patrocinio, con una calidad menor y sin cambios que podrían ayudar a la historia.

Y ahora, tenemos una nueva variante: los mangas empacados con DVDs de animación –que hacen, entre otras cosas, que un volumen cualquiera de la serie, no necesariamente importante para la historia, se vuelva el triple de caro. En el 2010, era una costumbre rara, con sólo uno o dos episodios de esta naturaleza al año. En la temporada de primavera de este año, sin embargo, se cuentan nada menos que 16 especiales de este tipo (sin contar los OAD que se hicieron para ser vendidos junto con las series animadas que se venderían en ese año, como por ejemplo el corto de Kobato). Esto sólo nos indica que la tendencia va creciendo y, si las leyes de censura y piratería de Japón siguen avanzando, bien podríamos estar viendo el futuro completo de la industria en estos videos.



Por Judith D.

Aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaagggg... malditos desvelos, no sé ni qué hora es, veo a través de la ventana y me pregunto, ¿ese es el Sol o una Luna muy brillante? Háganme un favor, mis siempre estimados lectores si ven a mi editor en jefe, denle una buena patada de mi parte por pedirme bomberazos de última hora, si no fuera por él dormiría plácidamente en lugar de estar de pésimo humor escribiendo sus artículos, lo bueno es que al fin me desafané un rato para escribir mi sección, espero que esto me devuelva la sonrisa al rostro, o si nooo...

NIÑA ARRUINA UNA BODA EN 5 SEGUNDOS



http://www.youtube.com/watch?v=nU7y_QFWWzs&list=LLVwP-ftEUj_vJhnbt-oPopw&index=3&feature=plpp_video

¿Acaso no es la inocencia de los niños lo más tierno y a la vez lo más insano de este mundo?, quién podría pensar que tales criaturitas de los cielos, pudiesen ser los seres más diabólicos del mundo cuando se trata de jod... ejem, de molestar al prójimo, y para muestra este video, espero que los novios se hayan reconciliado, aunque la verdad, lo dudo.

DICK FIGURES - SOMBRERO DE PANDA (SPANISH VERSION)



http://www.youtube.com/watch?v=-xwj8j7-rpc&list=LLVwP-ftEUj_vJhnbt-oPopw&index=6&feature=plpp_video

Díganme, ¿cuándo han visto que los monitos de palitos y bolitas sean divertidos? Yo se los diré justo en este video, lleno de irreverencias, alusiones sarcásticas y humor mordaz, es de lo mejorcito para reírse un buen rato, pero para qué les digo más, véanlo y de paso regálenme un sombrero de panda para mi cumple, wiiiiiiiiiiiiiii...

HARREY PODDER: SAY THE *MAGIC WORD* (SPANISH FANDUB-FANDUB ESPAÑOL)



http://www.youtube.com/watch?v=3ZryeKMa-2E&feature=related

PARODIAAAAAAAAAAAAAAAAAAAS... parodias en YouTube hay muchas, todas hechas con flash, pero cuándo has visto una que tenga calidad Disney. Sí, lo escucharon bien, CALIDAD DISNEY, estos chicos sí que se toman muy en serio su trabajo o mejor dicho su diversión. Trabajando con la técnica *full animation*, a leguas se ve que son fans del maguito con la charrasca en la frente, ok, ok, sí ando de sangrona, mejor cierro la boca y les dejo ver el video a gusto.

THE LADY *AND* THE REAPER



http://www.youtube.com/watch?v=JATr3vNOIYA&feature=fvwrel

Los cortos animados son una forma genial de disfrutar el rato, con sus historias sencillas y fáciles de entender, rara vez requieren de un diálogo ya que las escenas hablan por sí solas, eso los hace aún más agradables. Este en particular es una muy buena comedia, un trabajo digno de cualquier festival de cine, ¿ah, no me creen? Entonces véanla y díganme si me equivoco.

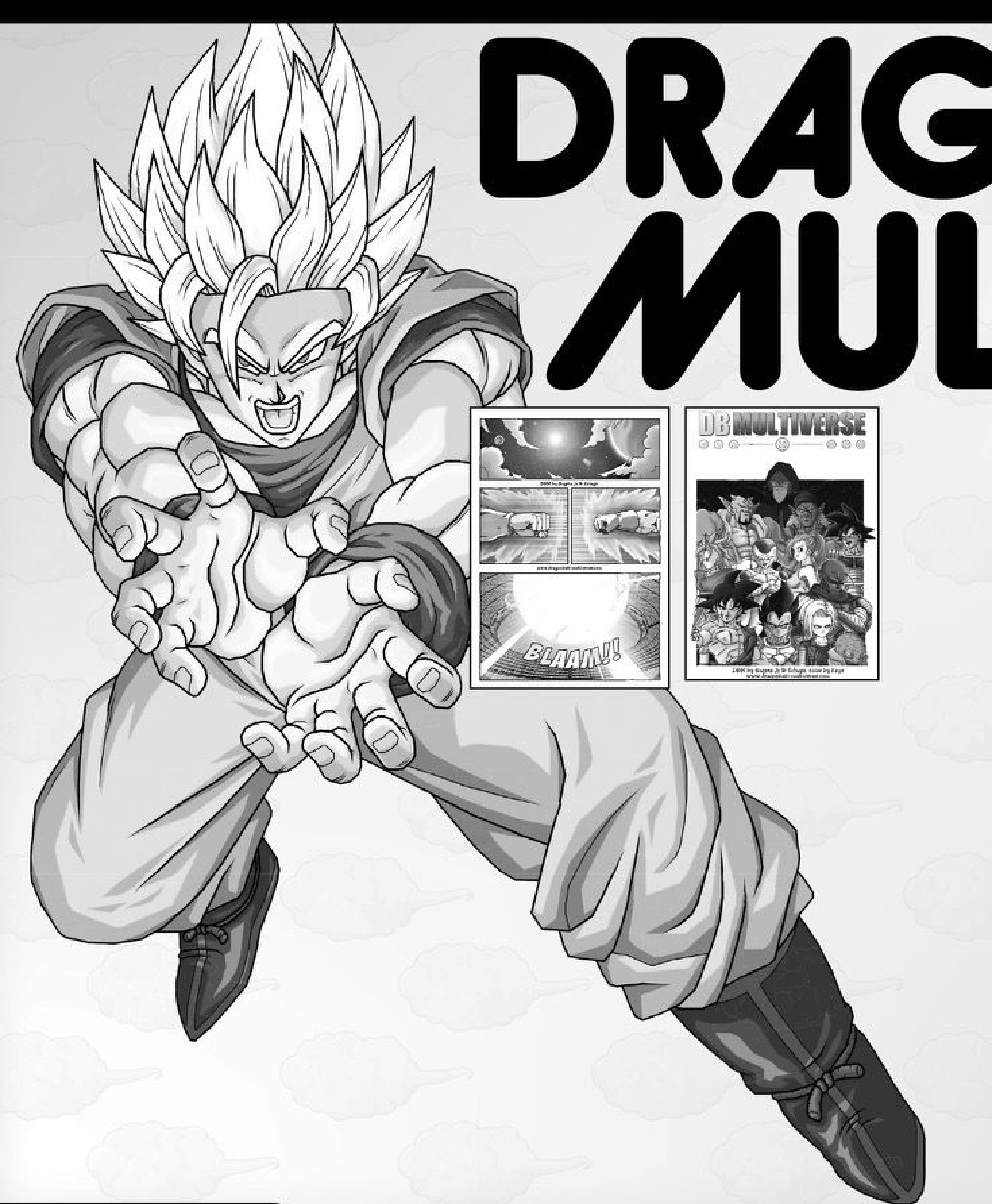
ASSASSINS CREED - *MODERN* DAY



http://www.youtube.com/watch?v=gfj-2CWom8E&list=LLVwP-ftEUj_vJhnbt-oPopw&index=5&feature=plpp_video

Este video representa la fantasía de más de un gamer en este mundo. ¿Me pregunto si algún día las consolas llegarán a darnos esta experiencia? Bueno, habrá que esperar algunas décadas, mientas disfrutemos de este video y de nuestros sueños más guajiros. Dios, ¡qué frases más viejas estoy usando!

DRAG
MUL



GON BALL
LTIVERSE

¡UNA PARODIA DE GRAN ÉXITO!

Por Gaby Maya



Dragon Ball Multiverse es una secuela en webcómic realizada por fans situada diez años después del final de *Dragon Ball Z*; haciendo caso omiso de *Dragon Ball GT*. Goku, Vegeta y sus hijos entran en contacto con los Vargas, una raza alienígena que descubrió una manera de viajar a través de universos paralelos y desea llevar a cabo un torneo reuniendo a los mejores y más poderosos luchadores del Multiverso.

La historia es sencilla con buen ritmo y el arte trata de ser lo más fiel posible al manga original. Su principal atractivo es la posibilidad de grandes combates entre los personajes favoritos de todos. De momento hay 20 universos, siendo el Universo 18 al que pertenecen los personajes de *Dragon Ball Z* original.

Algunos de los universos son muy simples, por ejemplo en algunos Freeza o Piccolo Daimao han aniquilado a todos y otros universos son más interesantes al no existir ni Saiyajins o Namekuseins, y hay otro donde Vegeta y Goku quedaron fusionados con los aretes Potara, como Vegetto y entrenaron a Pan y Bra como sus aprendices. Es este Universo 16 en el cual se enfoca la historia principal hay mucha acción, espectaculares combates y bastante comedia. Como el hilarante combate entre Arale-chan contra la odiosa Mary-Sue, o el mismísimo Akira Toriyama haciendo una aparición especial. En ocasiones, los autores dejan que otros artistas participen mostrando historias cortas especiales.

Este webcómic es la obra de dos mentes brillantes: **Salgair** y **Gogeta Jr.**, ambos de origen francés y con varios proyectos personales en la red. Originalmente, *Dragon Ball Multiverse* estaba disponible sólo en Francés e Inglés, pero ahora se puede leer en 23 idiomas diferentes, incluyendo dos versiones en Español. Se actualiza tres veces por semana, miércoles, viernes y domingo. El sitio web se puede encontrar aquí http://www.dragonball-multiverse.com *Dragon Ball Multiverse* es un buen cómic, dale una hojeada, sé que te acabará enganchando.





FICHA TÉCNICA
Género: Shonen 12+
Argumento: Salgair
Arte: Gogeta Jr.
Editorial: webcómic
Copyright © Akirta Toriyama /Bird Studio/ Shueisha
Clasificación: parodia, comedia, aventuras
Calificación: 9
Volúmenes: 520 capítulos y continúa.

SPACE FAIRY YUKIKAZE

Basada en las novelas del mismo nombre, Space Fairy Yukikaze es, contrario a lo que su nombre podría indicar, una historia de guerra. Las cosas comienzan cuando, en el futuro lejano, una fuerza alienígena que se hace llamar JAM invade la tierra a través de un portal dimensional en la Antártica. Para poder defender a la humanidad de estos invasores, las Naciones Unidas establecen una fuerza de defensa para combatirlos en un planeta llamado Fairy, justo al otro lado del portal dimensional (efectivamente, llevando la pelea a casa de los aliens).



Aquí entra en el conflicto nuestro protagonista, Rei Fukai, piloto de la FAF (Fairy Air Force) y de la nave "Yukikaze", un avión táctico con un AI casi casi autosuficiente. Rei es famoso por conseguir cumplir sus misiones sin importar el costo, incluyendo dejar a sus aliados en el campo enemigo si es necesario, por lo que muchos lo conocen como "Grim Reaper" o "El Segador". Sin embargo, cuando la base es infiltrada, Rei y el Yukikaze son la última línea de defensa de la humanidad.

Lo malo: esto es más bien una protesta general al liberal uso del inglés por parte de los japoneses, pero cuando uno lee la palabra "Fairy" en un título, espera por lo menos ver a una criatura con alas que se parezca a Campanita. Fuera de eso, y como todo anime basado en una novela, tiene el problema de que en ocasiones uno siente que les falta darnos información que alguien que haya leído las novelas, sí tiene.

FICHA TÉCNICA
Título: Space Fairy Yukikaze
Género: drama, ciencia ficción, milicia.
Director: Masahiko Ohkura
Producción: Gonzo
Historia Original: Chohei Kanbayashi
Argumento: Hiroshi YAmaguchi, Masashi Sogo, Yumi Tada, Masahiko Ohkura, Michio Fukada
Música: Dougen Shiono, SAtoshi Mishiba
Diseñador de Personajes: Kouichi Hashimoto, Masahiro Aizawa
Actores y Personajes: Jouji Nakata como James Bukhar
Masato Sakai como Rei Fukai
Masako Ikeda es Lynn Jackson
Miho Yamada es Edith Foss
Youko Asagami es Rydia Cooley
Atsuko TAnaka es Marine
Katsumi Chou es Yazawa
Noriaki Sugiyama es Ito
Número de Episodios: 5 (OVA)
Opening: No tiene un opening.
Ending: RTB por Monsieur Kamayatsu



Lo bueno: el diseño de personajes es increíble y para una película de guerra, es muy adecuado. Los mechas se ven impresionantes y peligrosos, y si bien es una de las primeras producciones de Gonzo, la calidad se ve de inmediato. Cada uno de los personajes tiene una personalidad muy definida, sin caer en los estereotipos militares, y poco a poco la intriga hace que realmente sea una de esas series que quieres ver de principio a fin.

Lo memorable: que en efecto y sin problemas Rei es muy capaz de abandonar a todos los de la base, amigos y conocidos por igual, si es el costo necesario para cumplir con su deber lo cual lo hace muy diferente a nuestro típico héroe de guerra que es capaz de exactamente lo contrario, sacrificar a la humanidad coapleta si eso significa que sus amigos/interés romántico/perro sobrevivan al holocausto. Hay que dar honor a quien honor merece, ya que el argumento pinta una historia más larga e interesante, lo que nos dice que seguramente las novelas son mucho mejores que los OVA, que no se quedan nada atrás en lo que respecta a una buena serie de acción de guerra.

OTOME GAMES

MÁS QUE RELACIONES ROMÁNTICAS

Por Mónica Uribe



Los Sim Dates se han introducido poco a poco en la mentalidad del otaku occidental; son lisa y llanamente juegos de simulación en los que se tiene que llevar a cabo una línea de historia principal y desarrollar una relación romántica con alguno de los personajes del sexo opuesto, en su versión para adultos se llaman Eroge y en su versión para mujeres, Otome Games (Otome significa doncella).

Los juegos son muy similares a los Sim Dates para hombres, aunque incorporan *plots* más complicados, escenarios y situaciones mucho más variados; las historias son muy similares a las de las llamadas novelas rosas o shoujo manga: una heroína con gran carácter y belleza que se encuentra sumergida en una serie de eventos externos.

Dentro de estos juegos existen las dos vertientes que también vemos en los otros juegos de este tipo:

Sim Dates.- Juegos en los que se tienen que subir *stats* por medio de *puzzles* o actividades dentro del juego con el fin de hacer al personaje del jugador más atractivo para el sexo opuesto y poder conquistar a alguna de las chicas.

Visual Novel.- Se trata de una historia más desarrollada en la que el jugador debe tomar decisiones que afectarán el desarrollo y final de la historia, además de con qué personaje se quedará la chica.

Ambas modalidades tienen toma de decisiones y jueguitos, sólo que una más que la otra, además tienen cinemáticos con diálogo y voz para escenas importantes. Todas han salido en varias consolas Nintendo y Play Station además de que se han convertido en un gran éxito en smartphones.

LA MECÁNICA DE LOS JUEGOS

Chica conoce a chicos es una buena definición, pero se toman las mismas libertades que en el shoujo y el bishoujo: personajes masculinos muy galanes con diversos estereotipos de personalidad: buenos y amables o pícaros malvadones por ejemplo. En ocasiones se hace uso de un poquitito de *boy's love*, pero apenas un poquito, ya que también hay juegos Yaoi para damas.

LOS JUEGOS MÁS POPULARES

Prince of Tennis.- Aunque esta popular historia comenzó en un manga, pronto se hicieron juegos de ella hasta sumar más de 30, para consolas portátiles y Play Station.

Hakouki.- Una chica que busca a su padre se topa con los Shinsengumi, en plena era del Shogunato, por diversas causas la toman bajo su protección y se une a su causa; en total 8 juegos para diversas consolas, una serie de mangas y 2 de anime.

Harvest Moon.- La popular serie de juegos en las que el personaje se hace cargo de una granja y busca con quien casarse. También tiene varios juegos disponibles para chicas, disponibles en todas las consolas japonesas y teléfonos celulares.

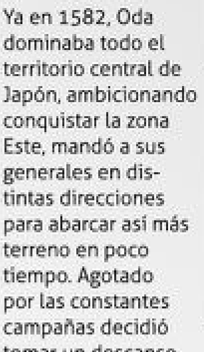


ODA NOBUNAGA

EL REY DEMONIO DEL SEXTO CIELO

Por Stefan

Existen innumerables personajes que han forjado la historia de Japón, desde su período más antiguo hasta nuestros días. Uno de ellos fue un gran guerrero, cuya gloria en la batalla le ganó el título del *Rey demonio del sexto cielo*, ese gran estratega militar, fue **Oda Nobunaga.** Su historia está llena de dolor y muerte, su gloria forjada en las victorias militares ha servido de guía para muchos líderes, esta es parte de esa historia.



Nacido en 1534, hijo de un señor feudal (daimio) de la antigua provincia de *Owari* (actual prefectura de *Aichi*) Oda tuvo que comenzar su camino de sangre desde muy joven al imponer su liderazgo familiar; su primer victoria fue tomar el control de su clan a la muerte de su padre matando a uno de sus hermanos en el proceso, desde ese momento dejó en claro que nadie pondría en duda su liderazgo, una de sus primeras grandes hazañas sucedió en el año de 1560, durante la batalla de *Okehasama*, con tan sólo 3,000 soldados logró vencer a los 40,000 guerreros de **Imagawa yoshimoto**, uno de los tres grandes señores de la provincia de *Tokaido*.

Desde ese día su nombre fue sinónimo de miedo para sus enemigos, sus hazañas tomaron un aspecto más político, cuando en 1568 influyó en la decisión del emperador de elegir a **Ashikaga Yoshiaki** como nuevo *Shogun*, al mismo tiempo que dictó leyes que limitaban el poder del *shogunato*, mismo que derrocó años después tras la traición del mismo **Yoshiaki**.



LA BATALLA DE NAGASHINO

Esta es una de las batallas más importantes nombrada en los libros de historia de Japón. Al lado del gran **Tokugawa Ieyasu**, Oda envió sus tropas en auxilio del *castillo Nagashino*, el cual fue asediado por **Takeda Katsuyori**, samurái perteneciente al *clan Takeda* en 1575, su táctica de usar armas de fuego sobre la caballería enemiga le ganó infinidad de títulos, mismos a los que renunciaría en 1578 después de haber sido el centro de la política de todo el reino. El motivo fue simple, un gran señor de la guerra no podía estar lejos de ésta por mucho tiempo, así abandonó la corte y regresó al campo de batalla que habia sido parte importante de su vida desde su juventud.







Ya en 1582, Oda dominaba todo el territorio central de Japón, ambicionando conquistar la zona Este, mandó a sus generales en distintas direcciones para abarcar así más terreno en poco tiempo. Agotado por las constantes campañas decidió tomar un descanso en el *templo Honno*, para su desgracia, la ambición de su –hasta entonces– fiel general, *Akechi Mitsuhide, sería* su perdición. Aprovechando el retiro de Oda, reunió un grupo soldados, traicionando a su señor e incendiando el templo. Se dice que para evitar la vergüenza de la derrota, Nobunaga tomó su espada y realizó el ritual del *Seppuku*, desafortunadamente esto nunca se podrá comprobar ya que sus restos se incendiaron con el resto del templo.

Una vida llena de dolor y victorias fueron el legado de Oda, hoy día una estatua suya se yergue en la vieja *ciudad de kiyosu*, y los niños aprenden sobre este personaje en sus libros de historia. Héroe para muchos, villano para otros, fue uno de los responsables de la unificación de un país envuelto en rebeliones y guerras feudales, sus infinitas victorias requerirían muchas más páginas para mostrar su inmenso legado, legado que se aprecia en cada uno de los ciudadanos japoneses, que pueden presumir ser parte de un gran país lleno de historia y hazañas que nunca se olvidarán.

EL DOBLAJE

EN MÉXICO SORTEANDO CRISIS

Por The Spicy Hellhound



Hoy día cuando más apreciado es el doblaje en Latinoamérica, cuando más reconocidos son los actores es cuando peor están las condiciones de trabajo para todos los que hacen doblaje, principalmente en México. El trabajo de doblaje es muy difícil, los actores no tienen un salario garantizado y aun cuando su trabajo exige calidad artística y disposición de horarios, no gozan de aguinaldo, prestaciones ni están afiliados al Seguro Social.

En 2005 fue muy sonado el dilema de los actores de doblaje de Los Simpson, asunto que derivó en una huelga que duró casi dos años y afectó a más de 250 artistas de la voz. Las empresas y agencias al no querer respetar el Contrato Colectivo de trabajo y la cláusula de exclusividad, dieron inicio al conflicto. Aunque la huelga recibió apoyo solidario de varios actores de doblaje y muchos fans, las empresas no dieron su brazo a torcer.

Otra polémica en doblaje es el famoso "Star Talent"; donde se invita a estrellas de TV y música a participar en doblaje de una película. La intención de esto es generar mayor audiencia, como por ejemplo *Shrek* y sus secuelas, con actores reconocidos como **Eddie Murphy** y **Antonio Banderas**, lo cual siempre es razón de éxito en Estados Unidos. Sin embargo, este punto es de gran debate en México y América Latina, pues varias películas que han generado buenas ganancias en nuestro país como El Rey León y Buscando a Nemo no contaron con alguna a estrella de TV. En cambio otros como *Monster vs. Aliens*, y *Planeta 51*, en su versión doblada no alcanzaron las expectativas económicas a pesar de contar con actores de TV conocidos, pero que no tienen experiencia en doblaje.

Esto ocasionó el decaimiento del doblaje en nuestro país. Se debe a los empresarios de los estudios y los altos ejecutivos de las empresas distribuidoras, quienes buscando un precio más bajo prefieren llevar sus series a otros países a ser dobladas, como Venezuela, Colombia y Chile. Este mal se ve repetido infinitas veces y cada vez que nos quejamos que nos cambiaron la voz de uno de nuestros personajes favoritos es porque esta situación se sigue dando.



LOS SITIOS MÁS POPULARES DE INTERNET
PARA PERDER EL TIEMPO (SIN CONTAR FACEBOOK)

Por Adalisa Zárate



1.- Cracked.com: http://www.cracked.com

En la época en que el entretenimiento era impreso, la revista *MAD* era la campeona. Existía la *Cracked*, sí, pero la mayoría de la gente la consideraba una copia inferior. Pero con el surgimiento del Internet, *Cracked* hizo lo que *Mad* no: un sitio web, abandonó las parodias, aceptó sugerencias del público y, haciendo un rápido adelanto al 2012, es actualmente uno de los sitios más visitados de todo el mundo por sus conteos como "5 Fraudes Arqueológicos que engañaron a todos", o "6 Personas reales con poderes increíbles", sus videos como "La triste verdad detrás de las comedias románticas" y sus concursos de Photoshop en tiempo real. Para que se den una idea, sus artículos más populares tienen más de 3,000,000 de visitas... cosa que le gana a varios artículos de Wikipedia.



2. Snopes.com: http://www.snopes.com

La página donde uno puede descubrir la verdad detrás de las leyendas urbanas más perniciosas de la humanidad. ¿Crees que la Coca Cola puede desintegrar dientes? Aquí te dicen si es cierto. ¿Estas seguro de que Facebook va a cobrar? Snopes tiene la historia detrás del mito. No sólo desmiente o comprueba algunos rumores verdaderamente sorprendentes, sino que de paso cuenta las historias de por qué fueron creadas. Y claro, una vez que empiezas a leer acerca de si es cierto que hay un cuarto secreto en Disneylandia donde encierran a la gente que no sonríe, no puedes dejar de leer hasta que de pronto estás leyendo la biografía del príncipe de Nigeria que te quiere dar todo su dinero.



3. TVTropes: http://tvtropes.org

También conocida como el agujero negro del Internet, y "el lugar de donde nunca, nunca sales". Tuvo sus orígenes como una extraña página de análisis de Buffy la Cazavampiros, una crítica a la política de "sólo lo relevante cuenta" de Wikipedia, un proyecto comunitario y actualmente es... un monstruo. Uno puede empezar cualquier día leyendo, digamos, la página de Adult Child (Los adultos que se portan como niños) y, en menos de seis clics, estar en Fighting your Friend y preguntándote a dónde se fue tu semana. El hecho de que cualquiera pueda agregar páginas, es lo que explica por qué hay una página dedicada nada menos que al Chavo del Ocho, en inglés.



4. Collegehumor: http://collegehumor.com

Porque nos fascina reír, este sitio –creado en 1999– está dedicado exclusivamente a crear cortos de humor que incluyen: canciones, trailers falsos y mockumentales animados. Ha ganado varios premios Webby y muchos clásicos que se comparten por toda la red actualmente surgieron de aquí, como "We didn't start the flamewar", "Minesweeper, the movie" y "Troopers" un sitcom basado en los strom troopers de Star Wars.

Advertencia: No sigan estos links en el trabajo, la escuela o mientras hacen la tarea. No garantizamos que puedan terminar.

Para fines prácticos, no estamos incluyendo redes sociales donde el contenido sea creado por los mismos visitantes, ya que estos, por *default*, son más populares que cualquier otro sitio de la red. Esto es: sí, estamos conscientes de que Twitter, Facebook, YouTube y Blip TV son mucho más populares que los sitios mencionados a continuación

EL COSPLAY

Y SU EVOLUCIÓN EN MÉXICO

Por Gaby Maya con apoyo de Paula Monroy

Hace ya más de 10 años que iniciaron las convenciones de cómics y manga en México, desde el principio se vieron fans disfrazados deambulando por los pasillos con disfraces muy sencillos en un intento de emular a sus personajes favoritos. En ese entonces, no tenían un papel definido dentro de estos eventos, salvo el pasar un buen rato.

Pronto, el disfrazarse pasó a convertirse en un hobby formal conocido como Cosplay. El cosplay es hoy considerado como manifestación cultural, obteniendo un lugar bien definido dentro de las convenciones y formando parte vital de ellas. Una de las partes más importantes son los concursos. Lo que empezó como una simple pasarela donde el público elegía a los ganadores por medio de su aplauso, ahora se decide con jurados especializados y lo más importante, han traspasado fronteras.

Desde 2007 México fue aceptado en el *World Cosplay Summit,* realizado cada año en Nagoya, Japón. Es el evento de cosplay más importante a nivel internacional; participantes de todo el mundo viajan a este campeonato con el objetivo de no sólo lucir sus cosplays, también hacen gala de su ingenio para montar un *performance* creativo y entretenido que se gane los corazones del público y claro está, del jurado.

Durante el mes de febrero en Expo TNT GT, desde hace cinco años se lleva a cabo una eliminatoria para elegir al equipo que representará a México en el WCS. El pasado 6 de febrero, las ganadores fueron: **Patricia Pérez** (Patycosplay) y **Abril Zaragoza** (Api) ambas de Guadalajara, Jalisco; ellas viajarán a Japón el próximo mes de agosto para encontrarse con representantes de otros 18 países y competir por el tan codiciado campeonato mundial.

¡¡Buena suerte, chicas!!



VERSAILLES PHILARMONIC QUINTET

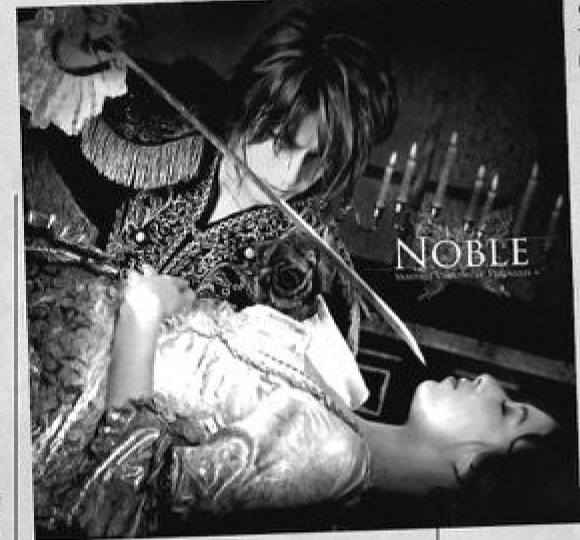
LA ELEGANCIA DEL VISUAL

Por Adalisa Zárate

El quinteto creado por Kamijo, Hizaki, Teru, Yuki y Jazmine You, es considerado por muchos uno de los principales exponentes del visual kei en Japón, compitiendo solamente con grupos como Malize Mizere por el título de "la mejor banda visual".

Para muchos, **Versailles** representa la belleza y el esteticismo en todo su esplendor, por lo que es una de esas bandas de las que uno simplemente se enamora desde que uno escucha las primeras notas de cualquiera de sus canciones.
Y sin embargo, Versailles ha estado siempre rodeado de tragedia.

El grupo tuvo su origen cuando el guitarrista de la banda **Lareine**, Mayu, desapareció, por lo que Kamijo decidió dar fin a Lareine y continuar con una nueva etapa. Esta etapa fue justamente Versailles, que comenzó con el pie derecho consiguiendo entrevistas en Alemania y China, además causó algo de revuelo al comenzar sus giras con conciertos donde o sólo permitían hombres o sólo mujeres, pero nunca mixtos.



Con su disco *Lyrical Sympathy* se abrieron puertas fuera de Japón y comenzaron su primer gira Europea, así como en Estados Unidos. Todos los conciertos tuvieron muy buena acogida, sobretodo en Estados Unidos, donde tuvieron más de 3000 espectadores en Dallas y teniendo lleno total en Los Ángeles, cosa algo difícil para las bandas extranjeras en ese país.

Noble fue su primer álbum de larga duración y gracias a él, pudieron posicionarse en las listas Billboard de ventas, pero al mismo tiempo fue necesario por exigencias del mercado que le cambiaran un poco el nombre a la banda, agregándole el subtítulo de Philarmonic Quintent para no tener problemas particularmente en el mercado francés.



Pero al mismo tiempo que la banda parecía estar lista para las ligas mayores y lograban salir de las giras 'independientes', Jasmine You cayó enfermo por lo que todas las actividades de Versailles se detuvieron de inmediato. En el momento, no se aclaró exactamente cuál era la enfermedad del bajista, pero pidieron a todos sus fans comprensión por la situación. Seis días más tarde, se anunció la muerte del artista, aunque a la fecha por respeto a su familia, no se ha dado ninguna causa oficial de la muerte y a la fecha, You es considerado miembro eterno del grupo a pesar de que fue necesario conseguir un nuevo bajista.

Desde entonces, la estrella de Versailles ha brillado en alto. Con Masashi como su nuevo integrante, sacaron dos nuevos discos, Jubilee en el 2010 y Holy Grail en el 2011, además de continuar haciendo tours alrededor del mundo, en los cuales han incluido en dos ocasiones a nuestro país, por lo que definitivamente son la cara del visual para muchos mexicanos. Al momento de escribir estas líneas, no han anunciado sus planes para el 2012, pero muchos cruzan los dedos para que volvamos a verlos en nuestros escenarios pronto.



ALAS ROTAS

ENDING DE TRINITY BLOOD

I know this will not remain forever
However it's beautiful
Your eyes, hands and your warm smile
They're my treasure
It's hard to forget
I wish there was a solution
Don't spend your time in confusion
I'll turn back now and spread
*My broken wings still strong enough to cross the ocean with
My broken wings How far should I go drifting in the wind
Higher and higher in the light
My broken wings still strong enough to cross the ocean with
My broken wings How far should I go drifting in the wind
Across the sky, just keep on flying
keisoku no dekinai itami to keisoku no dekinai jikan no nagare ga
subete wo uemete shimaou to shite mo
sore demo watashi ni wa kanjirareru
sora kara ochite kuru no wa ame de wa nakute…
Did I ever chain you down to my heart
'Cause I was afraid of you?
No, I couldn't hold any longer
Love is not a toy
Let go of me now
The time we spent is perpetual
Our future is not real
I'll leap into the air
*Repetir
sora kara ochite kuru no wa ame de wa nakute…

TRADUCCIÓN

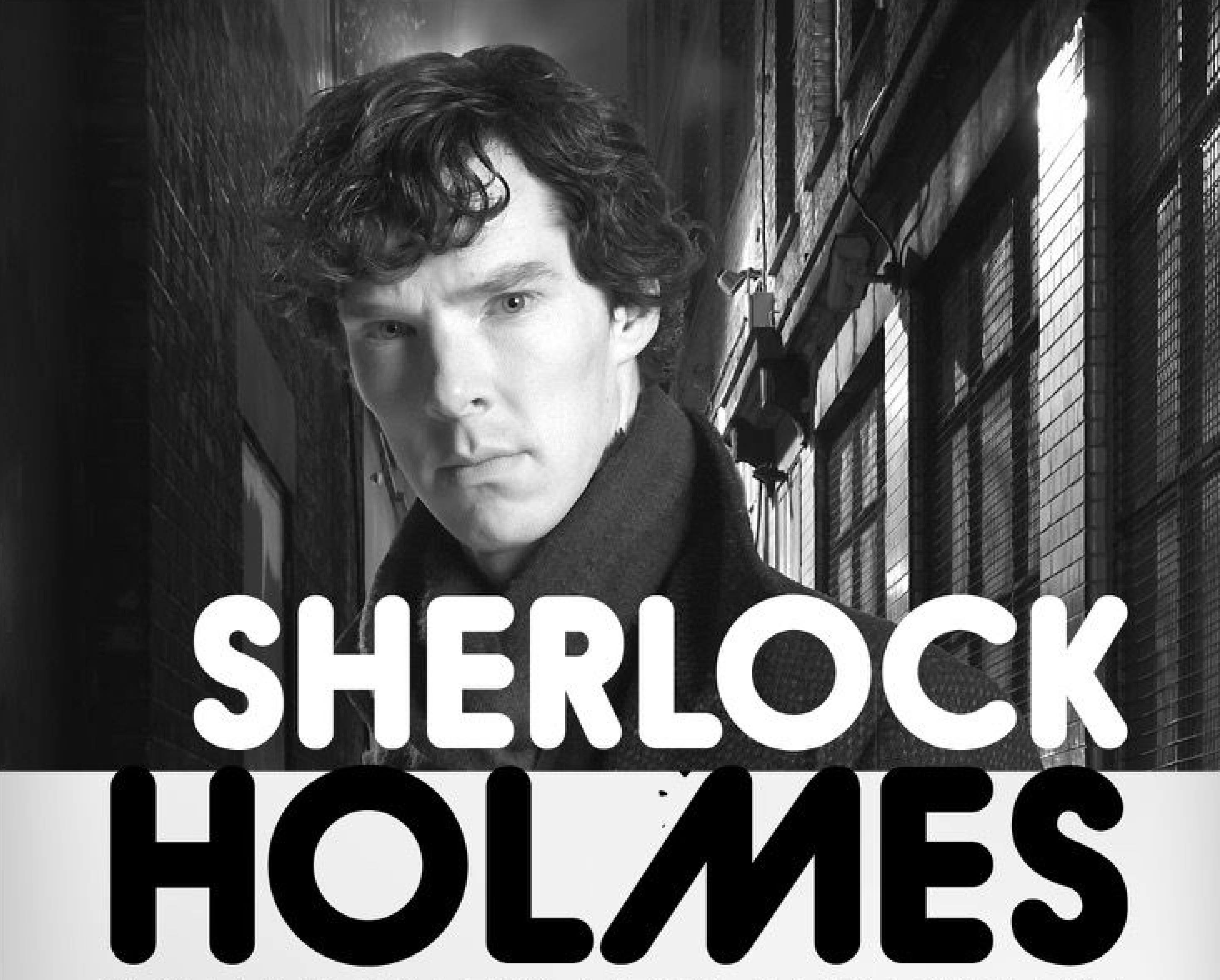
Sé que esto no será para siempre
pero es hermoso
tus ojos, tus manos y tu cálida sonrisa
son mi tesoro
es difícil olvidar
quisiera que hubiera una solución
no pases tu tiempo confundido
me daré la vuelta y extenderé
*Mis alas rotas aún pueden cruzar el océano con su fuerza
mis alas rotas. ¿Qué tan lejos podrán llevarme en el viento?
más y más alto en la luz
mis alas rotas aún pueden cruzar el océano con su fuerza
mis alas rotas ¿Qué tan lejos podrán llevarme en el viento?
a través del cielo, sólo sigue volando.

El dolor que no puede ser medido, el paso del tiempo no puede ser medido
incluso si lleno todo
aún puedo sentir
que lo que cae del cielo no es la lluvia.

¿En algún momento encadené mi corazón porque te tenía miedo?
No, no puedo evitarlo más
el amor no es un jugete
dejame ir ahora
el tiempo que pasamos es perpetuo
nuestro futuro no es real
saltaré en el aire.

*Repetir

Lo que cae del cielo no es la lluvia



SHERLOCK HOLMES

Y SU NATURALEZA NETAMENTE INGLESA

Por Jesús Chavarría
@comisario_jc

Cobijada por la euforia conseguida por la reinvención fílmica de Sherlock Holmes –realizada con acierto por **Guy Ritchie**– se mantiene vigente la serie que adapta sus aventuras a la televisión inglesa, con su segunda temporada en pleno y con la realización de una tercera prácticamente asegurada para este 2012.

A la saga de lo que pueda ofrecer la adaptación alterna que preparán los estadounidenses –titulada *Elementary*–, esta producción de la BBC es una elegante versión contemporánea de las andanzas del legendario, excéntrico e ingenioso detective, que en este caso es interpretado por **Benedict Cumberbatch**, actor británico con una gran trayectoria en teatro y que en breve será el encargado de ponerle voz al dragón Smaug, en la cinta de **Peter Jackson**, *The Hobbit: An Unexpected Journey* (2012). Esta serie destaca por su enorme fidelidad al concepto original –en donde el Londres victoriano era otro de los protagonistas– reinterpretando muchos de los valores de aquella época, para reubicarlos en un contexto actual y sin perder de vista lo detallado de la narración de las novelas.

Los creadores son **Steven Moffat** –que antes adaptó a la televisión *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde*– y **Mark Gatiss** –guionista de *Dr. Who*–. La dirección del primer episodio fue de **Paul McGuigan**, que en su filmografía incluye el filme *The Acid House* (1998) y otras series de televisión como *Scandal* y *Smash*. **Martin Freeman** –recordado por cintas como *Guía del viajero intergaláctico* (2004)– es el encargado de interpretar al Dr. John Watson, compañero inseparable de Holmes. Por supuesto, no podría faltar la inclusión de James Moriarty y sus maquinaciones, papel que recae en las manos de **Andrew Scott,** quien ha par-

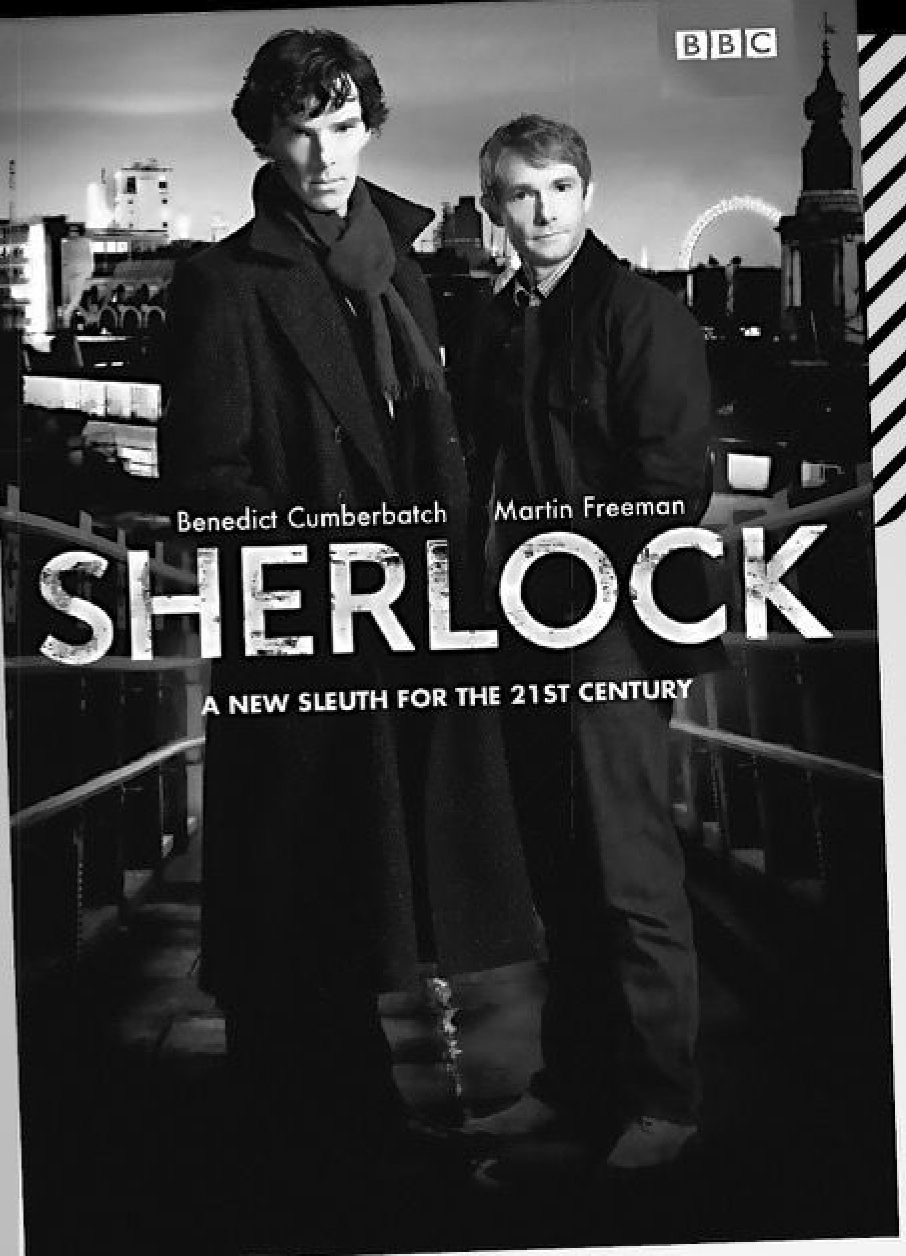
ticipado en otras producciones para televisión como *John Adams* y *The Quatermass Experiment.*

ELEMENTAL MI QUERIDO WATSON

La serie ha sido muy bien recibida por la crítica y por el público más conservador que ha aplaudido el respeto por la esencia de los relatos de Doyle y la verosimilitud del traslado de los personajes. Mención aparte merece el cuidado y limpieza de la fotografía que entrega atmósferas profundas y un tanto misteriosas. Para todos aquellos que han disfrutado de la divertida interpretación de Sherlock, que **Robert Downey Jr**. hace para la pantalla grande, esta versión televisiva será un agradable descubrimiento, para los que ya son fans del personaje se trata de una referencia obligada. Por supuesto, la recomendación es verla antes de engancharse con la adaptación estadounidense, que dicho sea de paso, ya está bajo la mirada de la BBC –dueña de los derechos sobre la creación de **Arthur Conan Doyle**–.

HANNIBAL LECTER A LA TELEVISIÓN

Serán 13 episodios los que conformen la primera temporada de la serie que llevará a la pantalla chica al famoso personaje creado para la literatura por **Thomas Harris** y que inmortalizará para el cine el actor inglés **Anthony Hopskins** –*The Silence of the Lambs* (1991), *The Red Dragon* (2002) y *Hannibal* (2001)– además de que también fue encarnado por **Brian Cox** en la cinta *Manhunter* (1986). Detrás del proyecto se encuentra la NBC, cuyos ejecutivos decidieron que se saltara la etapa de prueba, así que el sofisticado y sanguinario asesino Hannibal Lecter, estará de regreso sin necesidad de la realización de un episodio piloto. La producción va por cuenta de **Martha De Laurentiis** –*U-57* (2000), *King Kong 2* (1986)– y **Bryan Fuller** (*Star Trek: Voyager* y *Star Trek: Deep Space Nine*), quien también se hace cargo del guión. La trama se centrará en las andanzas el agente del FBI, Will Gram, –interpretado para la pantalla grande por **Edward Norton**– y su relación con el célebre Dr. que gusta de comer carne humana. El reparto aún no está confirmado, pero en definitiva tiene todas las posibilidades para convertirse en un inquietante thriller televisivo.



GREEN ARROW, EL COLEGA DE CLARK KENT Y SUS TELEAVENTURAS

Todo listo para que dé inicio la producción del episodio piloto del spin-off de la exitosa y longeva serie de Warner, *Smallville.* El rol protagónico esta vez es para la versión juvenil del arquero millonario Oliver Queen/ Green Arrow, que conocimos en la serie ya mencionada. El personaje de DC comics –conocido en México como Flecha Verde– será interpretado por el joven canadiense **Stephen Amell** –actor recordado por series como *Crónicas vampíricas* y *Hung*–. En el reparto también se incluye a **Willa Holland** –*The OC, Gossip Girl*– que aquí toma el papel Thea Queen, la hermana menor de Oliver; además de **Katie Cassidy** –*Supernatural, Melrose Place*– quien encarnará a la abogada e hija de la original Black Canary –otra heroína del universo DC– Dinah Laurel Lance. El guión es de **Greg Berlanti**, **Marc Guggenheim** y **Andrew Kreisberg**, la dirección es de **David Nutter**, quien en su momento se hiciera cargo del piloto de *Smallville.* Al igual que la franquicia televisiva que le da origen, el concepto estará apostando por llegarle al público juvenil. De igual forma seguirá tomándose todas las libertades necesarias con respecto al cómic original, sólo que en este caso no habrá tantas referencias a otras adaptaciones, ya que Green Harrow prácticamente no las ha tenido.

FATE S NIGHT

LA LUCHA ETERNA POR EL SANTO GRIAL

Por Fanny de Laussange

Tal parece que la franquicia creada por Type Moon todavía tiene mucho que dar; después de todo, estamos frente a la mítica lucha por el Santo Grial, una copa milagrosa con el poder de conceder el deseo, cualquiera que sea, de aquel que se alce como victorioso. Claro que la lucha no es sencilla, además de poseer altas cualidades mágicas, se debe tener al mejor Servant, o el espíritu de un guerrero ancestral, para coronarse como ganador... o morir en el intento.

Fate Stay Night comenzó como un videojuego de los mismos creadores de Tsukihime, allá en el lejano 2004. Era del tipo visual novel, en primera instancia para adultos, que posteriormente fue adaptado para todas las edades. Posteriormente sacaron una continuación, Fate/hollow ataraxia, y una precuela, Fate/Zero, eso sin contar las versiones de pelea. Cada una ha tenido un gran éxito entre los videojugadores, por lo que sus adaptaciones a otros formatos no eran de extrañar.





Comenzaron con una serie de light novels, de las que surgieron distintas versiones en manga, siendo la oficial la ilustrada por Nishiwaki Datto, que comenzó a publicarse en el 2005, por la editorial Kadokawa Shoten, para su revista Shonen Ace. Por supuesto que continúa y ya lleva 17 volúmenes a la venta, que han llegado a Norteamérica gracias a Tokypop. Sin embargo, lo que verdaderamente catapultó a la fama a esta, ya de por si popular franquicia, fue sin duda la esperada adaptación a anime.

COMIENZA LA LUCHA

La primera parte del videojuego, Fate Stay Night, fue llevada a la pantalla chica por el reconocido Studio Deen, al que le debemos otras maravillas animadas como Rurouni Kenshin, Gravitation, Vampire Knight, sólo por mencionar algunas de su repertorio. La dirección recayó en Yuji Yamaguchi



y debemos destacar el excelente trabajo de Kenji Kawai para la banda sonora. Su estreno fue durante el 2006 y está compuesta por un total de 24 episodios.

De ella surgió la película, Unlimited Blade Works, en la que se presentan los hechos de una de las versiones alternas del videojuego, en el que el protagonista cambia, al igual que las situaciones, si bien el planteamiento sigue siendo el mismo.
Todo el equipo que se encargó del anime pasó al filme, que se estrenó a principios de 2010 y tuvo muy buena recepción en las taquillas niponas. La altísima calidad de animación que se reflejaba en las peleas las cuales se volvieron más sangrientas que las vistas en televisión, es apenas una razón por la que vale la pena verla, incluso si no se está familiarizado con la saga.

No sería sino hasta el 2011 que volveríamos a disfrutar de más de la franquicia con la adaptación a anime de Fate/Zero, la secuela de la trama original. En esta ocasión recayó en el estudio Ufotable, uno más pequeño que Deen, pero que ha destacado por series como Futakoi Alternative, Coyote Ragtime Show, entre otras. La dirección recayó en Ei Aoki y la banda sonora fue por parte de otra grande de este rubro, Yuki Kajiura, cuyo trabajo quedó a la altura de lo logrado por Kawai. Estuvo compuesta de sólo 13 episodios, pero ya está más que confirmado que en abril de este año disfrutaremos de su continuación, la cual está prevista para también durar 13 capítulos.

Por supuesto, Fate/Zero tiene sus adaptaciones a light novels y un manga que comenzó apenas en febrero de 2011, para la revista Young Ace, de la editorial Kadowaka Shoten. El guión es de Gen Urobuchi, el mismo que se encargó de las novelas ligeras, y las ilustraciones de Shinjirou. De esta forma, podemos confiar que tendremos mucho Fate por lo que resta del año, además de que todavía tienen muchas versiones para adaptar, siendo *Ataraxia* una de las más esperadas. Sólo el tiempo nos lo dirá.



LAS REGLAS DEL JUEGO

Aunque los personajes cambian en ambas versiones, la esencia es la misma: cada determinado tiempo, por lo general seis años, se lleva a cabo la guerra por el Santo Grial, una batalla que involucra a siete hechiceros capaces de invocar a siete Servants, que en realidad son los espíritus de héroes legendarios. Una vez que la invocación se lleva a cabo, el Servant ata su destino a su amo, hasta el momento que éste muere.

Cuando eso ocurre, tiene derecho a elegir a un nuevo amo, pero en caso de que el



espíritu sea derrotado, el amo es obligado a retirarse. Es por eso que las peleas son entre los Servants preferentemente, si bien hay hechiceros que llegan a entrar al campo de batalla. En cuanto mayor maña o esencia mágica tenga el dueño, mayor será el poder del espíritu, sobre todo si el nombre de su arma y de su verdadero yo se mantiene anónimo.



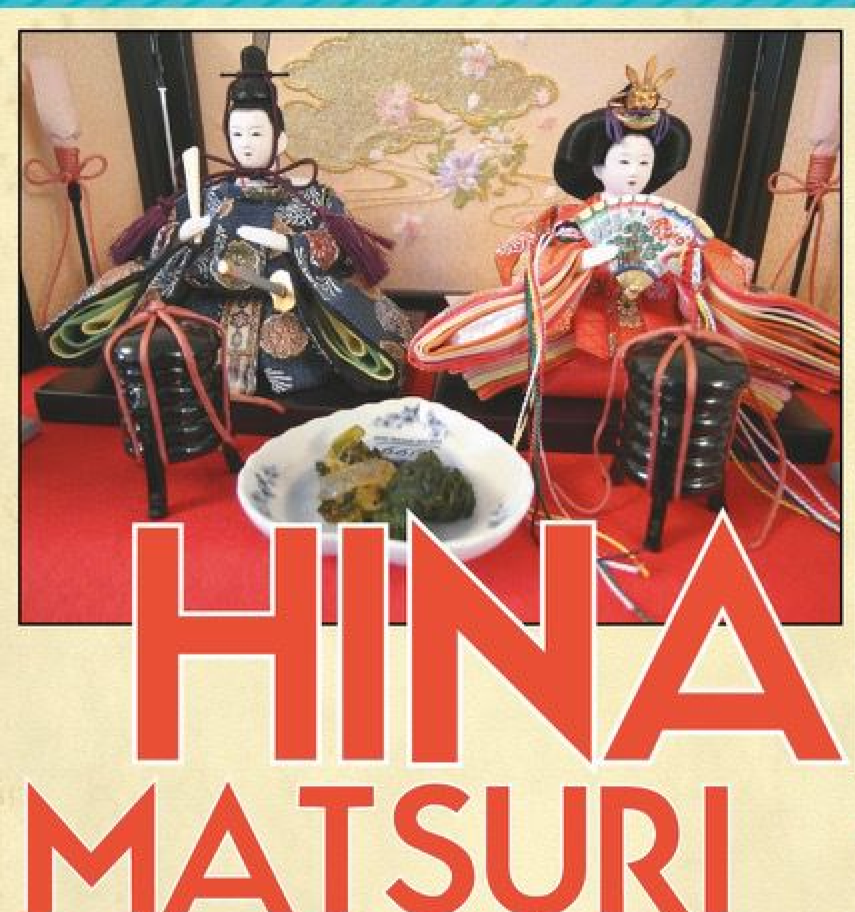
En la serie original y la película, el protagonista es Shirou Emiya, un joven huérfano que fue criado por un hechicero que le enseñó sólo lo básico de la magia. Su vida era realmente tranquila hasta que la casualidad, o al menos así parece al principio, lo llevó a volverse parte de la guerra por el Santo Grial, cuando estuvo a punto de morir. La Servant que se le une es Saber, una de las más poderosas, una hermosa joven con armadura que en realidad es la mítica Rey Arturo. Por razones de interés, termina uniendo fuerzas con Rin Tohsaka, otra de las participantes que tiene a Archer. Juntos y separados se enfrentan a los demás contrincantes, mientras van descubriendo misterios relacionados con su pasado y con personas cercanas a ellos, como es el caso de Sakura Matou, la mejor amiga de Shirou y que en realidad está emparentada con Rin. Algunos de los hechiceros sólo buscan el poder, mientras que otros tienen razones personales para querer ganar. En un momento dado, Emiya desarrolla sentimientos por Saber, al grado de que es capaz de preferir pelear él mismo que permitir que ella lo haga.

En la película, el protagonismo recae sobre todo en Archer, que tiene una conexión con Emiya de lo más inesperada, además de que el principal villano de la historia es Gilgamesh, uno de los Servant más poderosos e independientes al que le gusta llevar su propio juego. Otro personaje a destacar es la linda Illyvasviel von Einzbern, que posee a Beserker y quien resulta ser la medio hermana de Shirou por parte de su padre. Esto lo sacamos a colación porque *Fate/Zero* presenta los eventos ocurridos diez años antes de la historia de Emiya y compañía que involucra a sus padres y a otros jugadores durante la anterior Guerra Santa. De esta forma descubrimos que Kiritsugu Emiya era una asesino profesional que termina uniéndose a la familia Einzbern por matrimonio y encuentra la felicidad en su esposa y su hija, si bien acepta entrar en la batalla y su invocación es... claro, Saber. Los rivales a los que tendrá que enfrentarse son de lo más terribles, desde Kirei Kotomine, un sacerdote carente de sentimientos, así como Tokoimi Tosake, el mismísimo padre de Rin, quien también tiene a Archer, mas no el que conocíamos.

La expectativa de una nueva temporada se notó con la forma en la que la primera quedó con la continuación de la lucha de los hechiceros, que cada vez se va poniendo más intensa. Con la presencia de un asesino serial con su propio Servant igual de perturbado; un joven que, coincidentemente conoció a Sakura de niña y decidió entrar a la lucha para protegerla de su enloquecido padre adoptivo, a pesar de lo que eso significaba, así como un estudiante de magia que le quitó el puesto a su maestro, sin duda es una de las temporadas más oscuras, habiendo muy poco humor, a diferencia de la original.

Así que sólo nos resta esperar a que llegue abril para seguir disfrutando de Fate/Zero e invitarlos a que conozcan toda la franquicia, cada una de sus adaptaciones vale la pena en todos los aspectos, desde la historia profunda y llena de acción, los personajes (convirtiéndose Saber en uno de los íconos inconfundibles de la animación, al igual que Rin), e incluso la música, toda una delicia para los oídos. ¡Que la lucha por el Santo Grial continúe!

FATE/ZERO TIENE SUS ADAPTACIONES A LIGHT NOVELS Y UN MANGA QUE COMENZÓ APENAS EN FEBRERO DE 2011, PARA LA REVISTA YOUNG ACE, DE LA EDITORIAL KADOWAKA SHOTEN.



HINA MATSURI

PORQUE LAS NIÑAS TAMBIÉN TIENEN SU DÍA

Por Stefan

Días atrás, mientras celebrábamos el cumpleaños de mi hermana menor, a ella se le ocurrió preguntarme ¿por qué si había día del niño, no había día de la niña?, rápidamente le respondí: —Pero claro que hay un día de la niña y se celebra en Japón —¿A ese país al que tanto viajas?, me dijo —Claro y es un día muy divertido, lleno comida rica y lindas muñecas.

Así que, con este pretexto, les traigo un interesante artículo sobre el día donde las niñas y las muñecas son lo más importante del mundo, ese día es el *Hina matsuri*.



UN REGALO DE CHINA PARA LOS JAPONESES

Las tradicionales muñecas japonesas hechas de papel con una calidad de acabado que asemejan a la porcelana china, tienen sus orígenes precisamente en China Continental, donde se acostumbraba usar estas muñecas a manera de reservorios para los malos espíritus, y de esta manera los males pasaran por alto a las personas.

La costumbre llegó a Japón durante el *periodo Heian*, al igual que muchas otras tradiciones, fue a través de la corte y sus constantes intercambios culturales con china. En un principio se le conoció con el nombre de *Hina nagashi*, las elaboradas muñecas eran expuestas a los miembros de la corte, ataviadas finamente como sus dueños, posteriormente, eran llevadas al río y puestas en pequeñas barcazas que las transportaban río abajo, llevándose los malos espíritus consigo.

Posteriormente con la popularización de la costumbre, se dejó de desechar las muñecas debido a que las personas menos adineradas no podían darse el lujo de perder artesanías tan costosas como las muñecas de papel, por lo que la tradición de dejarlas ir río abajo, cambió a guardar las muñecas y sólo dejarlas al descubierto durante la festividad, la cual se designó sería el día 3 de marzo, cambiando su nombre a *HINA MATSURI*.



EL HINA MATSURI EN LA ACTUALIDAD

Actualmente la festividad va más de la mano a celebrar a las niñas de la casa y esperar que la buena fortuna bendiga a las pequeñas del hogar, las otrora desechables muñecas, se convirtieron en el adorno central del hogar durante la festividad, estas artesanías de *miles de yenes*, se colocan en repisas escalonadas de hasta 7 niveles, sus vestuarios representan a la antigua corte de la *era Heian*. Se dice que si las muñecas se exhiben más en un día las niñas no encontrarán un buen marido, por esto se guardan sin excusa ni pretexto a primera hora del día 4 de marzo.

Este día se cantan melodías tradicionales, a las niñas se les sirven dulces de colores y platillos típicos llamados *hinaarare*, que según la tradición protegen de las enfermedades a las pequeñas. Entre otras costumbres se les ofrece un trago de un tipo de Sake ligero llamado *shirozake*, de color blanco y sabor dulce, se utiliza para purificar el cuerpo y el alma.

Los pasteles también tienen su lugar en la celebración moderna, al igual que la navidad japonesa, se regalan como símbolo de amistad, el compartir tu pastel del *Hinamatsuri* es un motivo de gran importancia, especialmente si la niña lo comparte con un niño. Existen infinidad de tradiciones y costumbres en el país del sol naciente, si deseas conocerlas no dejes de leer los próximos números de tu revista favorita, *Conexión Manga*, ¡hasta pronto!

Hi, hi, al fin la sección que más me gusta escribir, no es raro para los lectores asiduos el que me encanten los gadgets y en general todo lo que sea tecnología, si pudiese me compraría un acelerador de partículas o un generador de fusión nuclear sólo para verlo funcionar y de paso desarmarlo y armarlo mil veces para ver sus componentes jajaja... (obvio con la miseria que gano jamás podré hacerlo, ¡rayos!), pero dejemos las trivialidades y concentrémonos en asuntos realmente importantes, así que comencemos, wiiiiiii.



Por Judith D.



HONDA U3-X

TRANSPÓRTATE POR LA CIUDAD SIN BAJAR DE TU SILLA

El concepto de vehículos personales no es algo realmente nuevo, simplemente los Segway que vemos movilizarse por reforma y diversas zonas de Polanco son un ejemplo de ello (un ejemplo bastante caro), en este rubro la empresa Honda quiere tener su tajada del pastel y próximamente pondrá a disposición del público su vehículo U3 – X, una especie de monociclo eléctrico, en cuyo interior yacen pequeñas ruedas con movimiento independiente que permiten moverse en cualquier dirección, el usuario sólo tiene que apoyar su peso a la dirección que desea ir, de la misma forma que el mencionado Segway. Gracias a su giroscopio y acelerómetro digital, siempre se mantendrá balanceado, aumentando de velocidad dependiendo de la inclinación que su usuario le marque, su peso es de sólo 10 kilos y su batería eléctrica tiene una duración de una hora en uso continuo. La empresa espera ofrecer pronto una versión comercial a un precio aproximado de 600 dólares.



FACEBANK

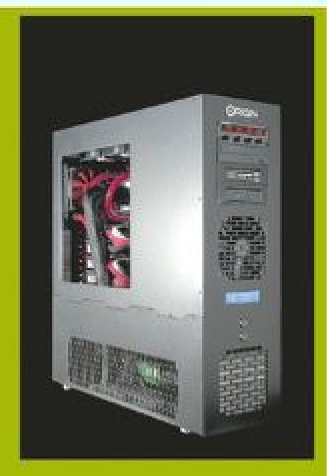
LA ALCANCÍA QUE SE DEVORA TUS MONEDAS

Por qué guardar tu dinero en un clásico cochinito de barro, si lo puedes hacer en una moderna alcancía robótica provista de cara perturbadora que comienza a actuar cuando le acercas una moneda. Esto es, a grandes rasgos, el Facebank, una curiosidad de los gadgets de hoy día, este artilugio tiene una carita robótica con sensores que detecta la cercanía de la mano y hace muez

GENESIS ORIGIN PC

LA PC MÁS RÁPIDA DEL MUNDO

En el pasado Ces (Electronic Consumer Show) la empresa ORIGIN PC mostró su más reciente y poderosa PC, llamada sencillamente GÉNESIS. Corre a la nada despreciable velocidad de 5.7 GHZ; para lograr esta hazaña la empresa emplea un procesador Intel Core i7 2700K enfriado a una temperatura de menos 40 grados centígrados, gracias a un dispositivo de enfriamiento por intercambio de fase (un tanto difícil de explicar así que lo dejaremos para otra ocasión) de esta manera se ha logrado elevar a este nivel la velocidad original, y por si esto no fuera ya genial, esta PC viene con una configuración de 4 tarjetas de video Nvidia GeForce GTX 580 de 3GB cada una, conectadas en SLI, el resultado es un nivel gráfico y de procesamiento que rompe con todos los esquemas de una computadora de escritorio. Cuenta con 16 GB de RAM y 4 discos duros de 2 TB, más un disco sólido de 500 GB para sistema y software, el precio obviamente no es nada barato, la versión con la configuración más austera te cuesta 1539 dólares, pero si deseas tener el poder de cómputo al nivel de un dios prepárate para desembolsar entre 2,800 y 3,500 dolaritos, no incluye IVA ni envío.



ANI[...] POR IN[...]

LA EVOLUCIÓN DEL GÉNERO

Por Adalisa Zarate

Gracias a las últimas noticias, hemos tenido que aceptar que sí, el streaming no sólo es una opción para ver anime, es el futuro. Es bastante sencillo ver prácticamente cualquier serie ya sea mediante You Tube, cruncy rolls y los canales de cada una de las productoras y distribuidoras americanas... siempre que vivas en Norteamérica, una base militar de Estados Unidos o te dediques a hacer algunas maniobras verdaderamente kafkianas para mantener tu IP móvil y poder ver el material cerrado. Y eso está cambiando rápidamente también.

Básicamente... sí, Viz puede tener los derechos de Bakuman, pero sólo para Estados Unidos, para permitir que otra compañía compre los derechos de la misma serie para otra zona geográfica. Esto hace que nosotros no podamos ver esas series, pues Shueisha aún la está vendiendo como licencia para el mejor postor de Latinoamérica. Y dado que no hay una compañía como Viz, o Mediablasters (vamos, ni siquiera como 4Kids) en México que se lance el paquete, pues lo único que podemos esperar es que algún día sea comprada para televisión, ya sea abierta o por cable.

Pero entonces viene el segundo problema: la mayoría de las series que se traducen y licencian en nuestro país son compradas toda vez que ya fueron un éxito en otro. Pokémon, Dragon Ball, Bleach y Naruto llegaron toda vez que ya habían sido probadas en el país vecino. Sailor Moon y Caballeros del Zodiaco eran grandes en Europa. Y casi todas las series que llegaron tras el gran boom de Caballeros tenían atrás una licencia para Estados Unidos que se estaba viendo si era posible hacer que funcionara también en México.

Pero si el éxito de la serie es por Internet, a un público que en sí se ve como menor al público que puede obtenerse por la televisión, las posibilidades de una licencia para Latinoamérica se vuelven más y más limitadas.

Por supuesto, no faltará quién mencione todos los sitios donde es posible ver esas series, de manera legal u otras tantas que hagan que ver aquellas que están bloqueadas no sea la gran cosa. Sin embargo, al verlas por Internet nos perdemos de algo muy especial que podríamos disfrutar si estuviera en televisión abierta o por cable nacional y eso es sencillo: el doblaje.
Es la víctima de la historia, cierto y algo que vamos a extrañar mucho, pero ¿No es un cambio justo por poder ver todo el anime que queramos, sin tener que pagar precios exorbitantes?


ME
TERNET

DANSHI KOUKOUSEI NO NICHIJOU

HISTORIAS SOBRE CHICOS

Por Fanny de Laussange

Es muy común que en los animes, ya sea sobre la vida de colegio o una historia romántica, aparezca el inevitable trío de tontos que hacen las delicias de la comedia en la historia. Como ejemplo, recordarán a los tres de *Kaichou wa maid sama*, que se la viven en el café donde la protagonista trabaja y que incluso han tenido un poquito de protagonismo. Pero, claro, este tipo de personajes no pasan de ser secundarios, hasta la llegada de este manga, recién adaptado a anime, que tiene precisamente de protagonistas a tres chicos de lo más tontos.

Danshi Koukousei no Nichijou, que se puede traducir como L*a vida diaria de estudiantes de secundaria*, es un manga de humor creado por Yasunobu Yamauchi, su primer trabajo reconocido, para la revista







Gangan Online, de la línea editorial de la creadora de videojuegos Square Enix. Comenzó a publicarse en mayo de 2009 y cuenta hasta la fecha con cinco volúmenes, cuya historia continúa publicándose. Sería a principios de este año que se realizó su adaptación, muy fiel por cierto, por parte de Sunrise y que contará con 14 episodios.

Ambas versiones conservan el humor entre simple y divertido que la volverá inolvidable, sobre todo porque se enfoca en tres estudiantes que tienen en común que en verdad son muy tontos. Parte de su encanto radica en que los chistes son cortos, tipo *Azumanga Daoh*, si bien no es el clásico manga de celdas, sino en el formato acostumbrado. Cualquier adaptación que veas te hará pasar un muy buen rato y te arrancará al menos una sonrisa, sobre todo si conoces a unos chicos así.

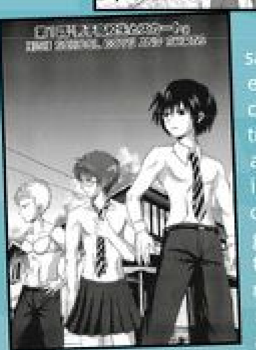


LOS CHICOS Y SUS COSAS

Tadakuni es estudiante de la escuela secundaria Sanada del Este, exclusiva de hombre. Su aspecto y hasta comportamiento es el del típico japonés promedio, le gustan los mangas, los videojuegos y, claro, divertirse y pasar el rato con sus amigos. Estos son Hidenori Tabata, el de lentes que se la pasa leyendo, pero es igual de tonto que sus demás compañeros, además de que es el que se pone más loco. Su encuentro con una chica que le gusta escribir a la orilla del lago crea diversas circunstancias chistosas relacionadas con ella.

El último del grupo es Yoshitake Tnaka, es rubio y tiene la pinta de ser un yanki o malandrín, pero en realidad no lo es. Al igual que Tadakuni, tiene una hermana, siendo lo más curioso que en la historia casi no se ven los rostros de las chicas. En su mismo colegio tienen otros compañeros, como Toshiyuki Kawasawa, que siempre lleva una gorra, o Motoharu, el que quiere parecer todo un malo, pero en realidad es gentil, sobre todo porque tiene una hermana que tiene que cuidar, pero es ella quien se aprovecha de él desde niño. Todos son bastantes torpes, incluido el pobre director de la escuela.





Entre los deberes de la escuela, el trabajo a medio tiempo, las salidas a la playa y pasarla en la casa de Tadakuni, es como se desarrolla la vida tranquila de estos chicos, aunado a las clásicas inquietudes de la edad, como saber cómo conseguir novia, qué se siente traer falda y hasta contar rarísimas historias de terror. ¿O acaso no la pasas así con tus amigos?

ANTES Y DESPUÉS DE LA GUERRA

Por Lobo

Aunque las tiras cómicas y el manga japonés comenzaron a destacar enormemente en las primeras 30 décadas del siglo XX, había dos elementos que impedían que el manga diera el paso final para convertirse en el "monstruo" de la cultura popular que es hoy en día.

El primero era que, a pesar de sus tramas imaginativas y llenas de aventuras, los mangas y tiras cómicas de principios del siglo XX eran, mayormente, para un público infantil, siguiendo la línea de tiras cómicas europeas y americanas que también se dibujaban pensando en lectores infantiles. En segundo lugar y quizás más importante, era la falta de un estilo propio por parte de los dibujantes nipones, pues no sólo imitaban el estilo de narrativa, sino el dibujo de otros países, siendo el dibujo "made in USA" el que más influenciaría a los japoneses en los años 20´s y 30´s.

Una de las mayores muestras de esta influencia se daría con Betty Boop, –personaje clásico de las tiras cómicas y caricaturas estadounidenses de los años 30´s y 40´s– la cual, con sus grandes ojos, rostro de bebé y figura sexy, influenciaría enormemente la forma en que los dibujantes de Japón crearían a muchas de sus heroínas. La popularidad de Betty Boop en Japón era tal que incluso los Studios Fleischer, responsables de los cartoons de Betty, crearon en 1935 una caricatura en especial para el público japonés, hablada, en parte, en idioma nipón y conocida como "Betty Boop: A language all my own".

Sin embargo, esta primera interacción entre las tiras cómicas y cartoons gringos y el manga nipón estaba a punto de concluir de forma tajante, cuando dibujantes norteamericanos y japoneses se volvieron "enemigos" al usar sus respectivos trabajos como vehículos propagandistas de la ideología de sus respectivos países.

LA ÉPOCA DE LA INTOLERANCIA

Los siguientes incidentes históricos, aunque pareciera que no tienen nada que ver con el manga, ciertamente contribuyeron enormemente al desarrollo de lo que se sería el cómic japonés en la actualidad. 7 de diciembre de 1941, sin previo aviso, las fuerzas militares japonesas atacarían el puerto marítimo de Pearl Harbor en Estados Unidos, con lo cual sólo despertarían a un "gigante dormido" que se desquitaría con creces de esta afrenta.

Con la entrada de los Estados Unidos a la Segunda Guerra Mundial, las tiras cómicas y cómics, hasta entonces un mero entretenimiento, se convirtieron en vehículos de propaganda bélica, no sólo al invitar al público a comprar Bonos de Guerra para financiar al ejército norteamericano, sino que héroes de tiras cómicas como Steve Canyon y Dick Tracy luchaban con el "enemigo", que por lo general era de "rostro amarillo".

Súper héroes como Superman luchaban contra espías y terroristas nipones, tanto en cómics como en caricaturas e incluso se crearon héroes, como el Capitán América, exclusivamente para combatir a los alemanes y sus aliados japoneses. El estereotipo nipón en los dibujos de cómics y cartoons –hoy visto como políticamente incorrecto– presentaba a seres amarillos, bajitos, cabezones, dientones y con grandes lentes que necesitaban para "ver" debido a sus ojos "cerrados". Incluso en 1943 se realizaría un cartoon altamente ofensivo llamado "Tokio Jokio" que representaría al pueblo nipón como personas "idiotas" de aspecto simiesco. Qué lejos había quedado la época en que Betty Boop viajó a Japón como "embajadora de amistad".

Ciertamente, con el tipo de cómics, tiras cómicas y caricaturas que circulaban en Estados Unidos durante la Segunda Guerra Mundial, no es de extrañar que el mercado del cómic norteamericano se cerrara por completo al público nipón por un largo tiempo, lo cual trajo sus puntos a favor y puntos en contra.

LA RESPUESTA NIPONA

Por su parte, los dibujantes nipones, ahora sin la influencia occidental, mas que dedicarse a "denigrar" a sus enemigos durante la guerra, comenzarían a exaltar los valores japoneses en sus tiras cómicas y mangas, dando por entendido que dichos valores llevarían a Japón a la victoria. Historias ya establecidas en los 30´s serían de las primeras en servir de herramientas de propaganda para el sistema militar japonés y

qué mejor que hacerlo con el mayor representante del poder militar nipón por varios siglos, es decir, el guerrero samurai. Es así que surge en 1935 Hatanosuke Hinomaru, creación del dibujante Kikuo Nakajima y en la cual se narraban las aventuras de un samurai leal, servil y con un fuerte sentido del deber, cualidades que en este manga eran llevadas a un nivel exageradamente "patriotista", con la idea clara de "vivir por el país, morir por el país".

La popularidad de Hatanosuke Hinomaru fue innegable durante la época de la guerra y aunque fue cancelado en 1943, hoy se considera todo un clásico, no tanto por su burdo dibujo sino por su valor histórico. Pero sin duda, el más claro ejemplo de un manga que cambió radicalmente su trama para convertirse en instrumento propagandista del ejército nipón fue Norakuro, dibujado desde 1931 por el ilustrador Suihou Tagawa. Desde su creación esta historia fue pensada para un público infantil y en ella se narraban, en tono de comedia, las desventuras del perro Norakuro, el cual se unía al ejército para convertirse en un valiente soldado, algo que le era imposible por ser un perrito sumamente tonto.

Aun así, Norakuro tendría un gran apoyo en su "carrera militar" cuando Japón entró en la guerra, pues sería ascendido a Capitán, dejando de ser "milagrosamente" un can torpe, para convertirse en un valiente estratega que conducía a sus tropas de una victoria a otra contra diferentes ejércitos de animales, que eran, obviamente, representaciones antropomórficas de los enemigos de Japón.

De sobra es decir que el tono de comedia de Norakuro se fue al diablo, para dar pie a historias mas "heroicas" y que hicieran ver a los niños que leían a Norakuro la importancia de apoyar al ejército en esos tiempos de guerra. Al igual que Hatanosuke Hinomaru, el manga de Norakuro se volvería un clásico con el paso del tiempo y que, gracias a que su creador lo ha dibujado por más de 50 años, aún es una obra vigente hoy en día.

Sin duda los mangas cambiarían radicalmente –para bien o para mal– a raíz de la Segunda Guerra Mundial y ciertamente nunca serían los mismos cuando acabó el mayor conflicto bélico del siglo XX, pero de esto hablaremos en el próximo artículo.

¡OTAKU POR SIEMPRE! ¡AKIBAKEI 4EVER!



GLOSARIO

Antropomórfico: Animales con características humanas. Este tipo de personajes son usados desde tiempos antiguos para narrar cuentos y fábulas con moralejas aleccionadoras para los niños.

TASOGA OTOME X AMNESIA

Por Gaby Maya



Las historias de fantasmas en las escuelas japonesas son prácticamente obligatorias. No hay escuela, aunque sea nueva, que no tenga sus propias leyendas urbanas. En especial si la escuela fue erigida sobre un terreno maldito. Eso lo sabe muy bien Yuuko Kanoe, quien ha sido el fantasma residente de su colegio desde hace 50 años. Ella no puede recordar su muerte y mucho menos sabe cuáles fueron las causas, sólo recuerda que fue abandonada para morir sola en el edificio de la Academia Seikyou para Enseñanza Sincera. Para su suerte, Niiya Teiichi, un alumno de nuevo ingreso puede verla y ambos deciden que es hora de investigar el misterio creando el Club de Investigaciones Paranormales, del cual Yuuko es la presidenta siempre ausente.

Teiichii enlista a su compañera Momooe Okonogi, quien también participa en el periódico escolar, y junto a Kirie, una descendiente de Yuuko muy parecida a ella, deciden resolver los Siete Misterios que rondan la escuela y que pueden estar vinculados con la muerte de Yuuko. Los temas comunes incluyen voces en una habitación vacía, rostros en una pared, escaleras con peldaños de más al subir que al bajar y otras cosas diversas a cual más espeluznantes.

Tasagore es una excelente combinación entre el misterio, comedia, un poco de horror, que es más psicológico que evidente, y por supuesto una generosa cucharada de fanservice, en especial por cortesía de Yuuko, quien no ve razón alguna para andarse con falsas modestias en su forma fantasmal. Como ejemplo, la muy pícara se ha cambiado de uniforme escolar frente a Teiichi, a pesar que éste se había dado la

ARE







vuelta para no verla, pero pescó su reflejo en un espejo. Al contrario, cuando Teiichi encuentra el cadáver esquelético de Yuuko, después de 50 y tantos años de muerta, la pobre se avergüenza diciendo que verse hasta los huesos es la forma más desnuda que puede estar una persona, suplicando a Teiichi tapar su cadáver, no sin antes llamarlo "pervertido" por no hacerlo de inmediato.

Los fantasmas en *Tasagore* se comportan casi cual humanos vivos, además de ser más sólidos. Un ejemplo es al principio de la historia cuando Teiichi aún no cree que Yuuko sea un fantasma, y al tratar de sujetarla por el hombro, ella se gira y Teiichi acaba pescándole un seno. También resulta curioso que los fantasmas obtienen su forma basado en lo que la persona quiere ver. Como cuando Kirie aparece por primera vez, ella puede ver a Yuuko, pero le atemoriza, y trata de convencer a Teiichi que deje de ver a Yuuko como una niña fantasma hermosa y reconozca que ella es un mal espíritu, un monstruo con la intención de destruirlo. Yuuko rápidamente pierde su apariencia



normal y aparece como un cadáver en descomposición durante un tiempo, hasta que Teiichi renueva su fe en ella y vuelve a ser bella, y claro... sexy.

Maybe, así es el pseudónimo del autor, es conocido por sus trabajos seinen, e incluso hentai, pero para *Tasogare,* realiza un hermoso trabajo con un dibujo magnífico con gran cuidado a los detalles y escenarios, inició la publicación de *Tasogare Otome x Amnesia* en la desaparecida revista *Gangan Powered* en 2008, pasando después a la revista *Monthly Gangan Joker*, ambas de la editorial Square Enix. Actualmente se recopilan más de 5 volúmenes, y se ha anunciado una serie animada adaptando el manga, a estrenarse en abril del 2012.

FICHA TÉCNICA

Género: Shonen 15+
Argumento: Maybe
Arte: Maybe
Editorial: Square Enix
Copyright © Maybe /Monthly Gangan Joker/ Square Enix
Clasificación: misterio, paranormal
Calificación: 9
Volúmenes: 5 volúmenes y continúa.

SANKAR

MI QUERIDA MUERTA VIVIENTE

Por Adalisa Zárate

No cabe duda que los zombis están de moda. Si bien siempre han sido parte del imaginario de la cultura popular desde que George Romero nos aterrorizó con La Noche de los Muertos Vivientes, y en Japón Biohazard siempre ha sido un juego de ventas bastante altas, es en los últimos años donde se ha intentando incluir la palabra zombi en todos y cada uno de los géneros existentes. Tenemos comedias zombis, novelas históricas zombis, misterios zombis, y... gracias al mismo país que hace que la gente tenga ataques de risa histérica cuando ve a un pulpo, también tenemos comedia romántica ecchi ligera con zombis.



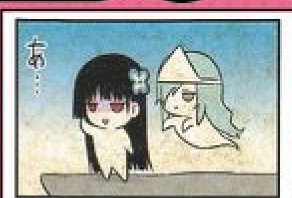
Y no, no es sólo un título. High School of the Dead bien podría ser la primera, pero esa se centra más en el hecho de que sí, los zombis son monstruos come carne y la situación es terrible, más que en el triángulo romántico entre los protagonistas (aunque el fanservice está a la orden del día) y también Kore wa Zombie?! donde nuestro zombi encima de todo es una princesa mágica que tiene un harem... pero Sankarea se lleva las palmas porque la zombi en cuestión... es el objeto de fanservice de la historia.

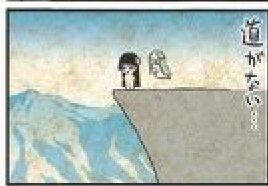
De la pluma de Mitsuru Hattori y bajo el sello de Kodansha, Sankarea nos cuenta la no tan trágica historia de amor entre Chihiro Furuya, un fanático obseso de los zombis que logra crear una poción de resurrección gracias a una planta venenosa, y Sanka Rea, una joven suicida que, tras lograr su intento de escapar de la vida, regresa como un zombi



REA





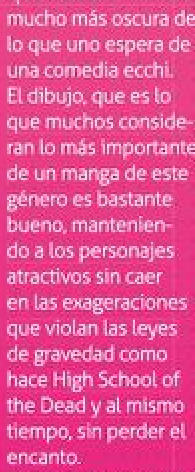






Pero se gana puntos porque, sin perder el grado de fanservice que uno espera de una historia ecchi, sin hacer a Sanka perder su imagen de chica linda, a pesar de eso, sí, nos recuerda que se está pudriendo. Y nos muestra sangre, visceras y por supuesto, cerebros, de tal manera que no, no olvida que es una historia de zombis (cosa que Kore wa Zombie?! hace a cada rato).

No sólo eso sino que además logra no caer en todos los clichés de la historia de harem típica del manga, metiendo algunos giros argumentales bastante oscuros, como la verdad detrás de la obsesión del padre de Sanka de mantenerla lejos de todo peligro, y las razones por las que Sanka dejó a su familia y quería suicidarse, cosa que crea una historia mucho más oscura de lo que uno espera de una comedia ecchi.



y decide quedarse con Chihiro ya que el fue quien logró su resurrección. Es a momentos, tierna y dulce, y en otras ocasiones hace que uno se pregunte... ¿en serio estoy llamando tierno a una historia donde la chica enamorada acaba de perder los intestinos y quiere devorar el cerebro de su amado?

Ahora, Sankarea no es la primera comedia romántica que incluye zombis. Ni siquiera es la primera comedia romántica donde el zombi es parte de la pareja.

El dibujo, que es lo que muchos consideran lo más importante de un manga de este género es bastante bueno, manteniendo a los personajes atractivos sin caer en las exageraciones que violan las leyes de gravedad como hace High School of the Dead y al mismo tiempo, sin perder el encanto.

No es el mejor manga de zombis, pero uno puede encontrarle cierto gusto. Y si el blanco y negro no es particularmente de su agrado, Studio Deen está trabajando en la versión animada, para ser estrenada en esta temporada.

さんかれあ
はっとりみつる
3

DE LA PLUMA DE MITSURU HATTORI Y BAJO EL SELLO DE KODANSHA, SANKAREA NOS CUENTA LA NO TAN TRÁGICA HISTORIA DE AMOR ENTRE CHIHIRO FURUYA, UN FANÁTICO OBSESO DE LOS ZOMBIS.



GATE 7

LA PUERTA AL MISTERIO

Por Gaby Maya

La conexión entre dimensiones paralelas es un tema recurrente en los mangas más recientes del famoso cuarteto creativo, **CLAMP**. *xxxHolic* nos llevó de la mano por la puerta donde los sueños, la mitología y lo sobrenatural convergen, también *Tsubasa: Reservoir Chronicle*, nos transporta entre mundos y dimensiones paralelas donde la moneda de cambio son los sueños de las personas. Esta temática parece fascinar a las autoras y es ahora revisada a profundidad en *GATE 7*.

Chikahito Takamoto, joven simpático y ruidoso que parece estar muy ligado al número tres. Es un gran fanático de Kioto, una famosa por su riqueza histórica que guarda grandes misterios envueltos entre leyendas y misticismo. Adora todo lo relacionado con esta ciudad, desde el típico dialecto de los lugareños pasando por las delicias gastronómicas, templos y por supuesto, Kamishichiken, las famosas Siete casas de Té. En una visita tres meses antes al templo Kitano Tenman-guu, conoció a tres personas con extraños poderes y sin saberlo entró por casualidad en un mundo donde los espíritus de la oscuridad deben ser combatidos por un singular guerrero, Hana, que puede penetrar el umbral del

> CLAMP SÓLO TRABAJARÁ EN SUS MANGAS *GATE 7* Y *DRUG AND DROP*, DEBIDO A QUE EN DICIEMBRE DEL 2011 SE REPORTÓ QUE UN MIEMBRO DE CLAMP, NO ESPECIFICARON QUIÉN, SUFRIÓ UNA FRACTURA DE COMPRESIÓN LUMBAR, POR CULPA DE LAS LARGAS HORAS DE ESTAR SENTADA EN UNA SILLA











ying y el yang. Hana es muy dulce y a veces muy infantil, le encanta comer tallarines y vestir con gorros de animalitos.

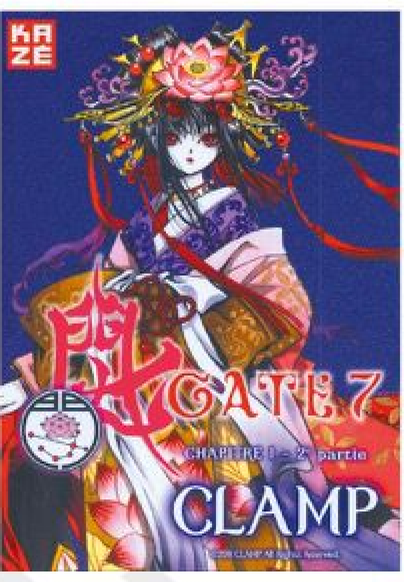
Hana representa al equilibrio de fuerzas, y esto también se entiende al equilibrio de ambos géneros sin ser ninguno a la vez, así que Hana es un ser andrógino. En combate puede blandir todo tipo de armas conjuradas por sus dos guardianes, Sakura y Tachibana. Esta vez, CLAMP utiliza el concepto chino de Yin y Yang como el fundamento para toda la trama que tiene que ver con las fuerzas de oposición: Tachibana es la luz, Sakura es la sombra y Chikahito y Hana están en el medio, Hana es quien "se lleva en todas las cosas" y Chikahito es quien "deja de lado todas las cosas".

El arte, es lo que podemos esperar de CLAMP, mucho cuidado a la escenografía especialmente los templos, además que han optado por un estilo de entintado grueso y firme, muy adecuado para este manga shonen, sin embargo, al meternos en la historia, *Gate 7* es un manga que puede resultar difícil de seguir, se necesita un amplio conocimiento del folclore japonés e historia, pues incluye las reencarnaciones de personajes históricos como **Hidetsugu Toyotomi**, **Akechi Mitsuhide**, **Date Masamune**, **Sanada Yukimura** y **Iemitsu Tokugawa**, el primer antagonista de la serie, que están ligados a la historia de Kioto y otros personajes históricos famosos y forman parte de la inminente guerra que se dará en el mundo de los espíritus. El manga inició oficialmente en abril 11 de 2010, con una historia autoconclusiva que presentaban a los personaje principales. El seriarla comenzó el 4 de febrero 2011, en la revista *Jump Square* de editorial Shueisha. De hecho, *Gate 7* es el primer manga de CLAMP publicado para esa empresa.

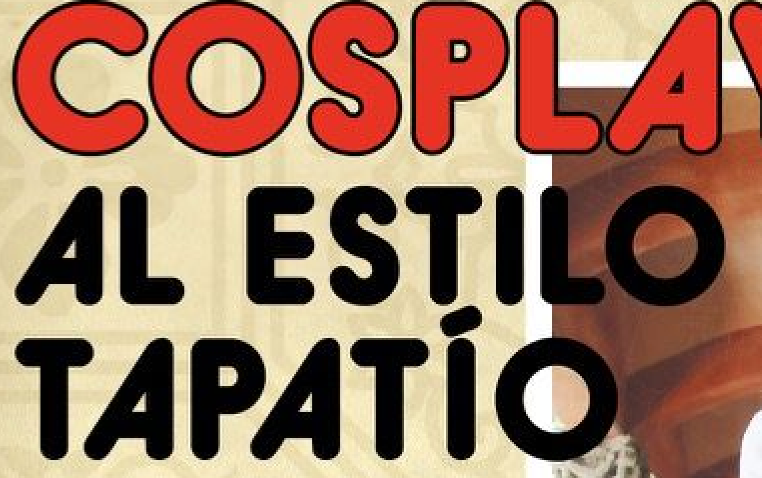


CLAMP sólo trabajará en sus mangas *GATE 7* y *Drug and Drop*, debido a que en diciembre del 2011 se reportó que un miembro de CLAMP, no especificaron quién, sufrió una fractura de compresión lumbar, por culpa de las largas horas de estar sentada en una silla y se le ordenó tomar la mitad de un año sabático para descansar y recuperarse para evitar que la lesión acortara su carrera.





CARACTERÍSTICAS
Género: Shonen 12+
Argumento: CLAMP
Arte: CLAMP
Editorial: Shueisha
Copyright © 2011 CLAMP /Square Jump/ Shueisha
Clasificación: misterio, paranormal
Calificación: 8
Volúmenes: 2 volúmenes y continúa.



COSPLAY AL ESTILO TAPATÍO

MÉXICO ES UN PAÍS ADORADOR DEL COSPLAY. ESTA DISCIPLINA SE LLEVA A CABO EN DISTINTAS ZONAS DE LA REPÚBLICA. A CONTINUACIÓN LES MOSTRAMOS EL TALENTO DE UN GRUPO DE COSPLAYERS DE LA CIUDAD DE GUADALAJARA EN EL BELLO ESTADO DE JALISCO. LAS FOTOS FUERON TOMADAS EN EL MAJESTUOSO PANTEÓN DE BELÉN. LA SERIE UMINEKO FUE EL PRETEXTO PARA ESTE SOBERBIO TRABAJO.



UNA DE LAS MÁS ASEDIADAS POR LOS VISITANTES AL PANTEÓN PARA FOTOS DEL RECUERDO.



EL ÁRBOL DENOMINADO "DRÁCULA" FUE UNO DE LOS MARCOS PERFECTOS PARA FOTOGRAFIAR CON LAS COSPLAYERS



MIGUEL ARAUJO "PIERROT" UNO DE LOS ORGANIZADORES DE LA SESIÓN EN BELÉN.



POR MÁS DE 4 HORAS SE REALIZÓ LA SESIÓN, AQUÍ CON MICHELLE.



MÁS DE 20 COSPLAYERES ESTUVIERON PARTICIPANDO CON LA SERIE UMINEKO.

LA COSPLAY "NANA-RIN", UNA DE LAS MÁS PUNTUALES Y BELLAS.



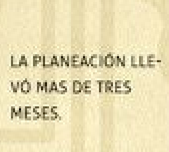
NORIKO SIENDO UNA DE LAS ESTACAS MÁS SEXYS DE LA SESIÓN FOTOGRÁFICA.

UNA POSE MUY SEXY DE RIN.

UNA DE LAS PAREJITAS QUE SE FORMÓ ESE DÍA.

LA COSPLAYER SYBELLE COMENTÓ QUE LE LLEVÓ HACER EL TRAJE MÁS DE UN MES.





LA PLANEACIÓN LLEVÓ MAS DE TRES MESES.